Tot.372

新闻专题:《如龙0 誓约之地》制作人见面会现场直击

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

-读游戏-

神话的尽头·Z之终局

第3次机战Z 天狱篇 剧情概要

免费游戏天国

以撒的结合 重生

攻略透解

铲子骑士

强作袭来

巫师3 狂猎

系统详解+最高难度流程攻略+全结局达成条件

读游戏

白狼传(上)

前线狙击

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

亚尔斯兰战记×无双

跨界计划2 勇敢新世界

无夜之国

2015.6B 定价:RMB 14.00

ISSN 1008-0600

12>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 如龙0 誓约之地 制作人名越稔洋采访与见面会现场直击

游戏月旦评 2015年4月份游戏评测

游戏黄金眼 巫师3 狂猎评测

最上游 游戏的九大装B要素

赠 Gamehalo高清光盘+巫师3 狂猎精美海报

“一起 levelup
进入全新的游戏时光”

游 戏 从 未 停 止 进 化

最纯粹的电视游戏新媒体
www.vgtime.com
VGTIME
你的观点，
让百万玩家知道

微博
http://weibo.com/vgtime
@游戏时光VGtime

微信
添加朋友 - 输入微信号
VGTIME2015

TV GAME半月刊

2015.6B

总第 372 期

COVER STAFF

封面用图：巫师3 狂猎

封面设计：anubis

©All Rights Reserved. The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A.

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

白狼传（上）

神话的尽头 · Z之终局

《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》剧情概要

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 进击最前线

4 游戏情报站

6 新闻专题

9 热点追踪

14 排行榜

16 黄金眼

18 国行天下

前线狙击

19 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

26 跨界计划2 勇敢新世界

28 无夜之国

30 亚尔斯兰战记×无双

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

32 N+应援团

34 PS CLUB

36 Xbox Style

强作袭来

37 白狼传（上）

51 巫师3 狂猎

攻略透解

74 铲子骑士

免费游戏天国

80 以撒的结合 重生

98 软硬兼施SP

游戏文化 GAMES CULTURE

100 多边共享

读游戏

102 神话的尽头 · Z之终局

《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》剧情概要

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来

116 小编寄语

118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年6月16日
定　　价：人民币14.00元

进击最前线

“《超级机器人大战》系列”最新作的发布着实让系列粉丝兴奋不已。Capcom一如既往地继续他们的“精品重制”道路，这次的重制对象是曾经在NGC独占的《生化危机0》，然而考虑到当年该作的普及度以及Capcom越发厚道的重制风格，这次的重制“新作”应该还是能获得不少玩家的关注。《艾迪芬奇的记忆》风格独特，圣莫尼卡协助开发也帮该作挣得不少眼球。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽

超级机器人大战 BX

スーパーロボット大战BX

●简介

《天狱篇》余震似乎还未退去，眼镜厂的《机战》新奶粉作突然公布，时机把握得恰到好处。先是一张剪影图惹得群众们纷纷猜疑，再是刷一发PV来救急苦苦等药的粉丝们。本次的《BX》依然继承了之前《UX》的画面风格，而最大的亮点依然是新作品的加入。“《高达》系列”的《机动战士高达AGE》和《SD高达外传》均是首次参战，《机甲界卡利安》、《巨神高克》等老机器人动画作品也是第一次在“《机战》系列”中崭露头角。《勇者王》更是好久不见，相信不少机战粉在看了PV以后妥妥地跃跃欲试要来3张。【文：大汉】

- ●机　种：3DS
- ●类　型：策略角色扮演
- ●发行商：BNGI
- ●发售日：2015年8月20日

●亮点细数

老酒新酿

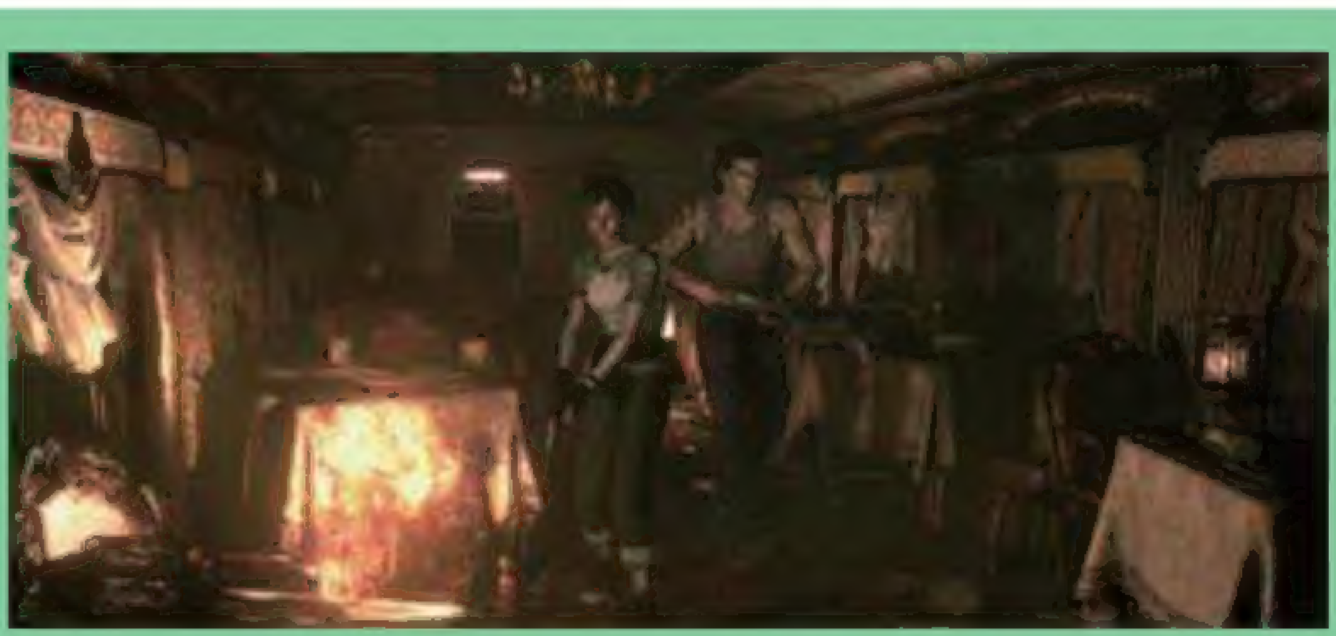
老机器人动画首次登场

生化危机0 高清重制版

バイオハザード0 HDリマスター

●简介

之前在全平台推出的《生化危机 高清重制版》顺利突破100万份，一盘炒了数次的冷饭依然能够得到如此令人满意的回报，相信Capcom对此的感觉也是十分复杂。而在目睹这个业绩以后，也不太有人会怀疑曾经同样在NCG主机上独占过一段时间的《生化危机0》以同样的方式示人。而就在截稿前不久，老卡毫无意外地公布了《生化危机0 高清重制版》，虽然并没有公布游戏本身的太多细节，但是相信除了画面以外，如初代《生化危机 高清重制版》一样在操作上的变动以及追加的新服装还是会有的。各位玩家，这份冷饭您吃么?【文：大汉】

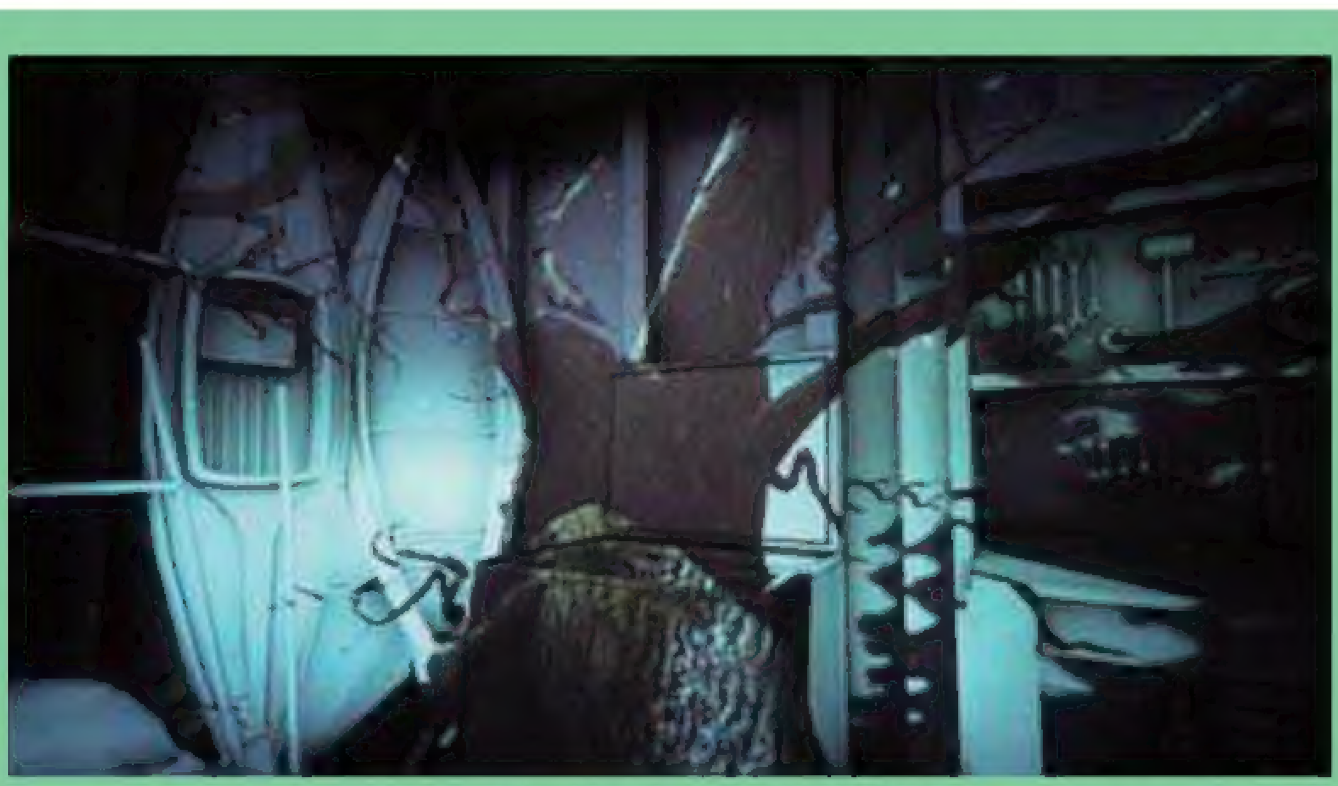


- ●机　种：PS4/PS3/XOne/X360
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：Capcom
- ●发售日：2016年初

●亮点细数

不少玩家可能遗漏过的《生化》正传作品

“老《生化》”又一可口的冷饭



艾迪芬奇的记忆

What Remains of Edith Finch

●简介

曾经开发过《黑白世界》的 Giant Sparrow 又一次给玩家带来一个风格独特的游戏。在《艾迪芬奇的记忆》中玩家将扮演一个家族中的不同成员，故事剧情的时间跨度从 1900 年一直到现代。游戏的玩法和风格会随着家庭成员的变化而变化。本作采用第一人称视角进行游戏。玩家将从艾迪芬奇的角度阅读这些故事，并试图通过调查自己家族的历史，以知道自己为什么是芬奇家族最后一个活着的人。

本作将于 2016 年发售。值得一提的是，“《战神》系列”制作组圣莫尼卡也会参与到本作的开发制作当中。

【文：三日月】

- ●机　种：PS4
- ●类　型：冒险
- ●发行商：Giant Sparrow
- ●发售日：2016 年内

●亮点细数

独特的游戏风格

时间跨度极大的悬疑故事

NET HIGH

ネットハイ

●简介

曾开发过“《闪乱神乐》系列”的 Marvelous 在 PSV 平台发布了一款以社交网络为主题的文字冒险游戏《NET HIGH（**ネットハイ**）》，日前官方公开了宣传影片和人物介绍等情报。故事描写一名叫「俺氏」的非现充男主角，在充斥着谎言的近未来网络世界中，利用各种网路功能来收集资讯并戳破谎言，让那些虚伪的伪现充们无所遁形。

游戏分为文字冒险部分和战斗部分，玩家必须利用网络来获取更多粉丝，以此来得到更多的信息，并判断其真伪。随后在网络模拟战上以此为武器中与伪现充们展开对决，并借此揭露他们私底下不为人知一面，将他们所有粉丝抢夺过来，取代他们成为社交网络上的现充。

【文：三日月】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：Marvelous
- ●发售日：2016 年内

●亮点细数

颇有新意的游戏系统

现!充!爆!炸!

游戏情报站

GAME NEWS STATION

●NEWS ●NEWS REVIEW
●EDITORS'OPINIONS ●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

05.19 《巫师3 狂猎》正式发售。

05.22 Doug Bowser 出任任天堂副总裁。

05.22 TGS 展会宣传画公布。

05.27 "《勇者斗恶龙》系列"迎来29岁生日。

新闻短波

INFO

国行《舞力全开2015》，内附神曲《小苹果》

5月21日，XOne国行平台《舞力全开2015》发售，价格仅为199元人民币。为使游戏更加贴合中国市场，现已确定5首中文曲目加入，其中包括全民神曲《小苹果》《舞娘》、中文版《冰雪奇缘》主题曲等。同时，育碧中国表示，如果市场前景乐观，不排除特别推出"万众期待"的广场舞DLC。

TOPIC 专注新作开发 微软无暇炒冷饭圈钱

随着经典游戏的高清重制的流行，翻炒经典成为了游戏厂商们大肆圈钱的全新道路。虽然常被诟病恶意圈钱，但实际上不少玩家却对这种重制游戏表现出极大的期待。尤其在去年《光环 士官长合辑》的发行后，玩家群体对微软第一方的重制重制更加充满了期待。

近日网友向微软Xbox业务领导人Phil Spencer提出疑问："你们（微软）想过把《神鬼寓言 周年纪念版》做个重制版到XOne平台上吗？我一直都很好奇为什么这款作品只在X360上发售？"Phil对此迅速发推回应："我很愿意把X360的一些经典游戏移植到XOne上，但这些工作的耗时实在太多，目前我们还只想专注于开发新作品。"这个回答显然不能让这位玩家满意，但是以目前微软的形势来看过多尝试游戏的重制绝不是明智的选择，毕竟再良心的重制游戏对主机的提振也没有全新大作来的实在。

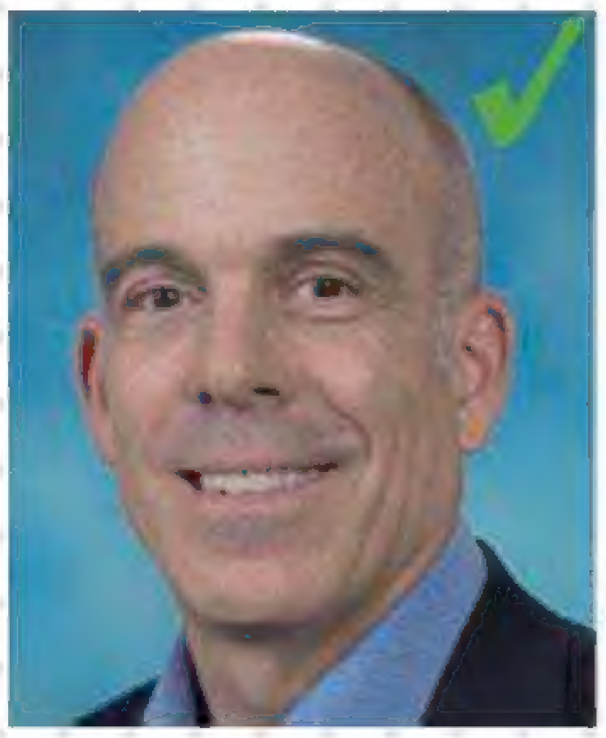
EVENT 主机画面缩水《巫师3 狂猎》实属无奈

关于《巫师3 狂猎》缩水的问题近期始终非常热门，从2013年游戏公布之初的惊艳，无数玩家对游戏的实际表现感到非常失望。对比预告片和实机游戏画面所产生的明显缩水，CDPR官方终于做出了回应："主机板拖累游戏画面。"Marcin Iwinski接受采访时称："如果没有主机版的话，游戏绝不会产生缩水问题。我们可以轻松实现那种画质，但是我们负担不起。因为销量最多的平台还是主机，而且更多平台我们保证预算会更高一些，保证我们能开发一个足够规模的游戏世界。"

事实上，《巫师3 狂猎》早先公布的预告片也是经过渲染的画面，根本没有达到沙箱游戏的水平。在游戏发售后CDPR无奈的更换了新的渲染系统，一些图形差距也使画面看起来没有以前那么好，他说："我们在VGX过后更换了渲染系统，或许这是一个错误的选择。当时有两种可能的渲染系统，但我们选择了一个白天和夜晚时整个世界看起来更好的系统。而另外一个系统需要大量的动态光照，面对一个如此庞大的世界那根本行不通。"至于缩水后的烟雾和火光特效，开发人员表示这种效果其实绝大多数PC也根本带不起来。没有DX12这些特效甚至无法实现，Marcin总结说："或许我们就不该展示VGX那支预告片。我们没想到它在开放世界根本无法实现。因此我们不是要欺骗大家，也不想这样的事情发生，这也是为什么我们没有积极地回应质疑。我们的技术问题，在玩家眼中的感觉可能会完全不一样。如果有玩家是根据2013年时候的画面而决定购买《巫师3 狂猎》的话，那么我在此表示非常抱歉，我们会商量如何补偿大家，因为这对他们真的非常不公平。"

而在《巫师3 狂猎》发售后，除了为数不少的BUG之外，大部分玩家普遍反映字幕字体太小看得累，而且存在着帧数不足的问题。开发商CD Projekt RED随即确认了即将到来的补丁中，将包含了较大字体和为XOne版提供锁帧数功能这两个改动。

TOPIC “库巴”上位 Doug Bowser出任任天堂美国副总裁



5月22日，美国任天堂（Nintendo of America）发生重大人事变动，Doug Bowser（“Bowser”为任系人气反派“库巴（クッパ）”的英文名）成为美国区新任副总裁。

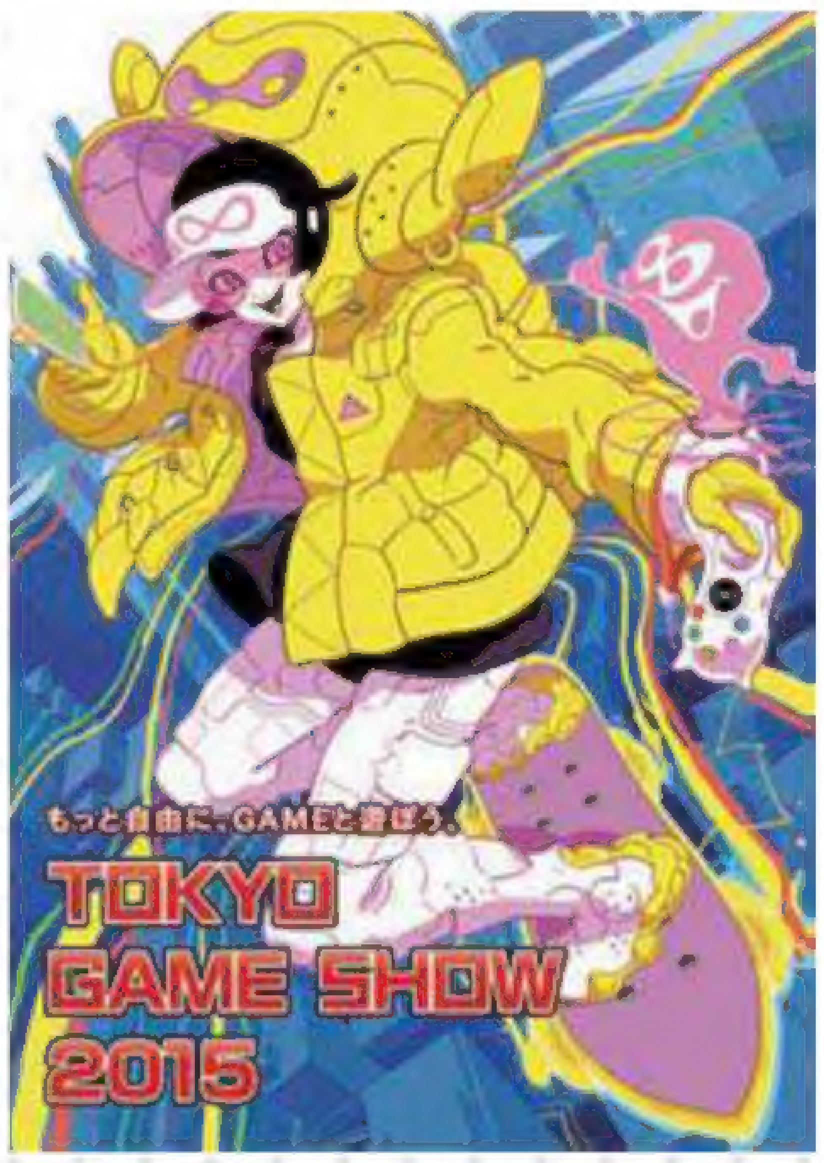
管理经验丰富的Doug Bowser早期于宝洁（Procter & Gamble，P&G）公司负责产品在亚洲以及美国地区的销售事务，后转投EA正式进入游戏业，就职EA期间担任公司主管全球商业规划的副总裁。后于2007年加入任天堂旗下，此次上任任天堂美国区副总裁，将担负起任天堂产品在美国国内的销售策略、宣传策划、产品运营等多方面事务。业绩方面，在Doug Bowser的帮助下最近一期任天堂在欧美地区的财报销售额在上一季度内上升了70%左右，而其中美国区域的收入成为了这份报表中销售额的主要来源。任天堂首席副总裁Scott Moffitt对他评价道：“精通消费者市场以及电子游戏销售手段的Doug Bowser必将成为任天堂的又一强有力的领导者。”我们也希望“库巴”可以用他出色的能力为任天堂带来更好的业绩，帮助公司早日走出困境。

EVENT TGS展会LOGO角色持智能手机，代表“自由”

近日，2015东京电玩展的主题宣传画通过网站公布，画面中身着黄色兜帽夹克的少女徜徉在游戏的海洋，暗合今年展会“自由畅游”的主题。

此次TGS官方宣传画由日本著名画家Ippei创作，插画公布同时Ippei也表达了自己的创作思路：“我创建了一个女孩，她所探索的游戏世界都在她的掌控之中。我是今年的主题概念是以自由为体现的欢畅游戏世界，画中的少女会利用智能手机，可穿戴终端，和未知的未来的设备和软件帮助她走向最终的目的地——TGS会展。”

Ippei此次的设计创意倒是与业界潮流极为相符，除了传统游戏本身，VR技术和体感操作早已成为了被广大玩家所接受的主流技术。而近年来，微软和索尼也在不遗余力的进行头戴显示器业务的开发，游戏的体验早已不再局限于手柄的指间方圆，相信随着科技的发展“脑后插管”的时代也终将到来。而除了游戏的新技术之外，不得不提到的就是画面中出现的那合极其显眼的智能手机了。虽然日系厂商纷纷转型手游大厂是个不争的事实，但这个设计已经完全的体现出了日本游戏业界的状态——2015让日系厂商带来手游界的新纪元。



EVENT 肉展不再 Chinajoy出台禁令严管着装暴露

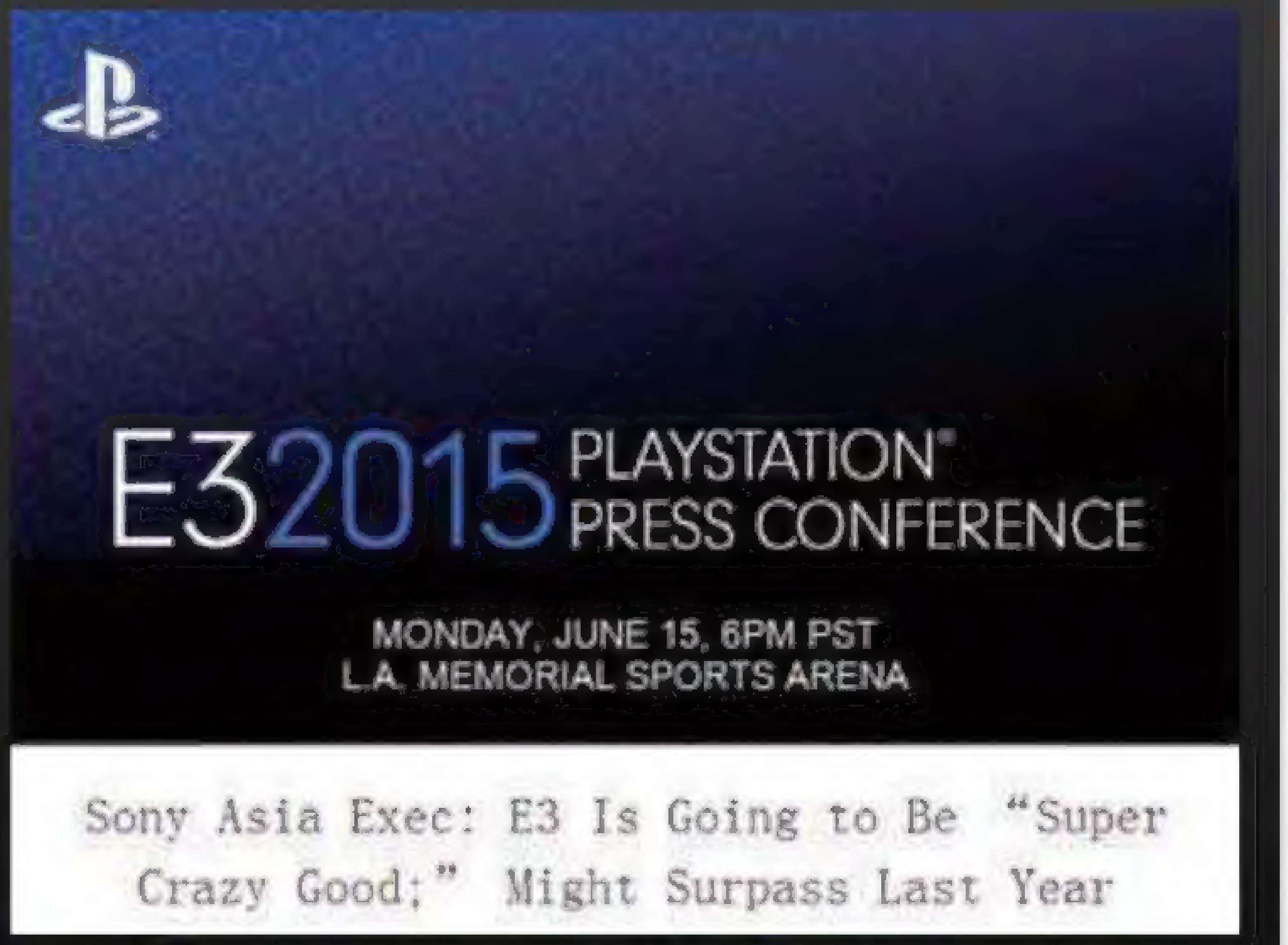
自E3与TGS等大型知名展会相继将性感美艳为重点的Showgirl展出转为以专业的游戏素养踏踏实实宣传游戏后，Chinajoy成了为数不多可以看肉的游戏展会。虽然业内和媒体对展会Showgirl的出展尺度存在质疑，但是也算是展会一景。

时至六月，CJ2015的脚步逐渐临近，正值玩家翘首期盼展会官方的宣传之际，媒体方面却传来噩耗。媒体称，本次Chinajoy将出台限制模特衣着尺度的相关限令，根据主办方对展出模特公司提出的文件中详细规定显示，模特露出超过两厘米的“事业线”或者穿着低腰、齐臀短裤等裸露臂线或露出超过两厘米的身体部位将被罚款5000元，而同粉丝合影出现“低俗”或“过分亲密”造型，最高可处于1万元的处罚。

面对CJ展会历届的传统在今年所产生的重大改变，虽然主办方的初衷是积极地希望从专业层面上将CJ打造成级别更高的专业游戏展会。但是实际效果如何，玩家群体又是否满意则是另外一回事了。然而CJ既然有意改变，作为最大国内游戏展会，整顿内部风气算是一个不错的展开，也希望借此能提高展会的整体素质，给中国玩家带来一场更加专业和盛大的游戏盛宴。

CHINA JOY 2015 let us joy

有图有真相
SCENE



■E3 2015，超级疯狂的惊喜完爆上一年

▲距离今年E3展会尚有一个月的时间，各方阵营也没有暴露出自己的底牌。索尼计算机娱乐亚洲市场经理内藤却按耐不住内心的激动率先发表了推特，称今年的E3展会与去年相比将会带来更多的惊喜，内容的精彩程度无疑将会超过去年。

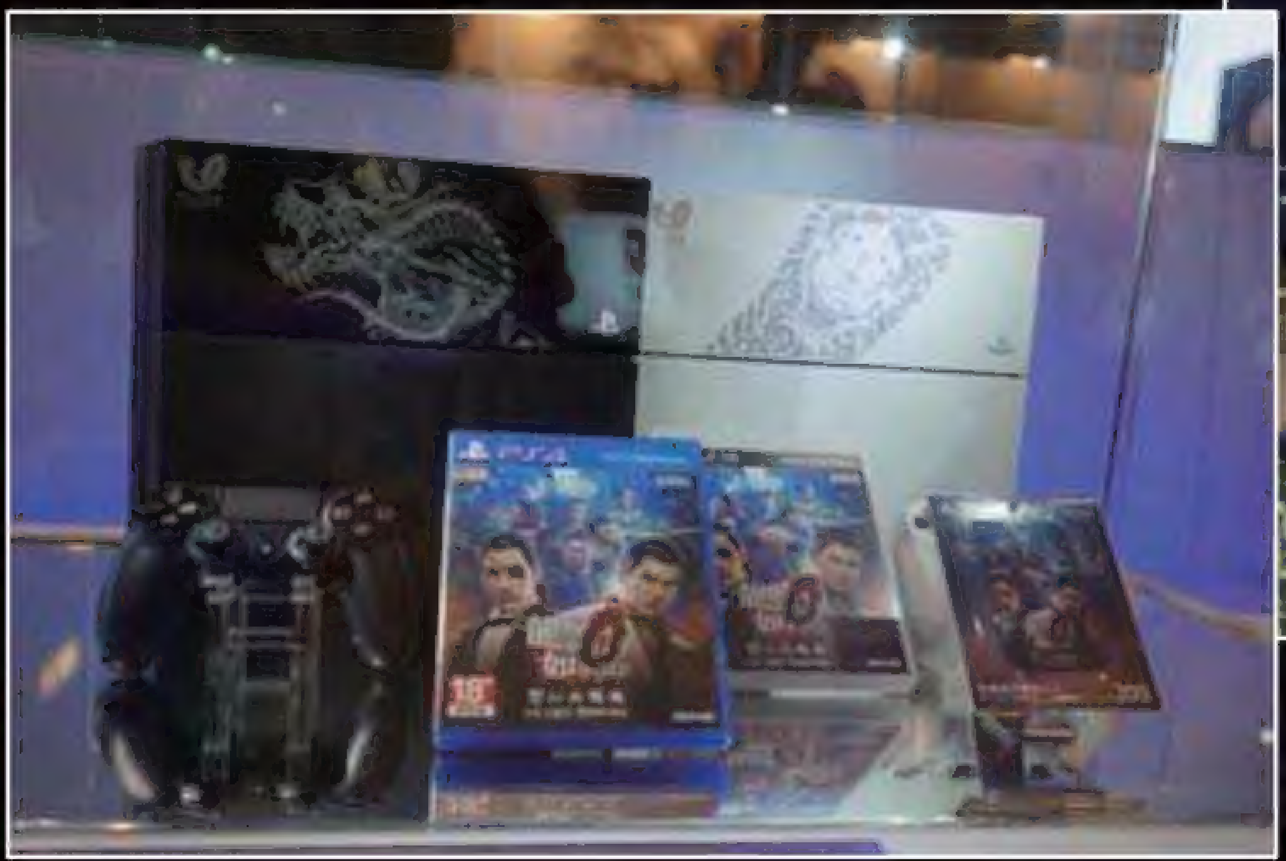
《如龙0 誓约之地》制作人见面会现场直击

5月14日，《如龙0》中文版如期发售，虽说比日文版晚了接近两个月，但丝毫没有影响到中国的粉丝们对他的期待。因为这个系列向来以精彩紧凑的剧情著称，但因为语言的关系，很多玩家都难以领略到这份精彩。《如龙0》既是系列主线故事的开端，同时也是首次中文化的作品，所以无论对没玩过的过往作品的玩家来说，还是玩过没看懂剧情的玩家来说，本作都有着特别的意义。

游戏发售之后的第二天，也就是5月15日，SCE在香港举行了一次《如龙0》的制作人见面会，邀请了制作人名越稔洋，以及游戏中登场的三位日本女优，还在中文版里参与演出的香港演员李璨琛到场与粉丝们见面。当天，UCG采访小队也到达了现场，为大家直击报道这次见面会的盛况。

文 宇宙人 美编 NINA

高档的活动地点



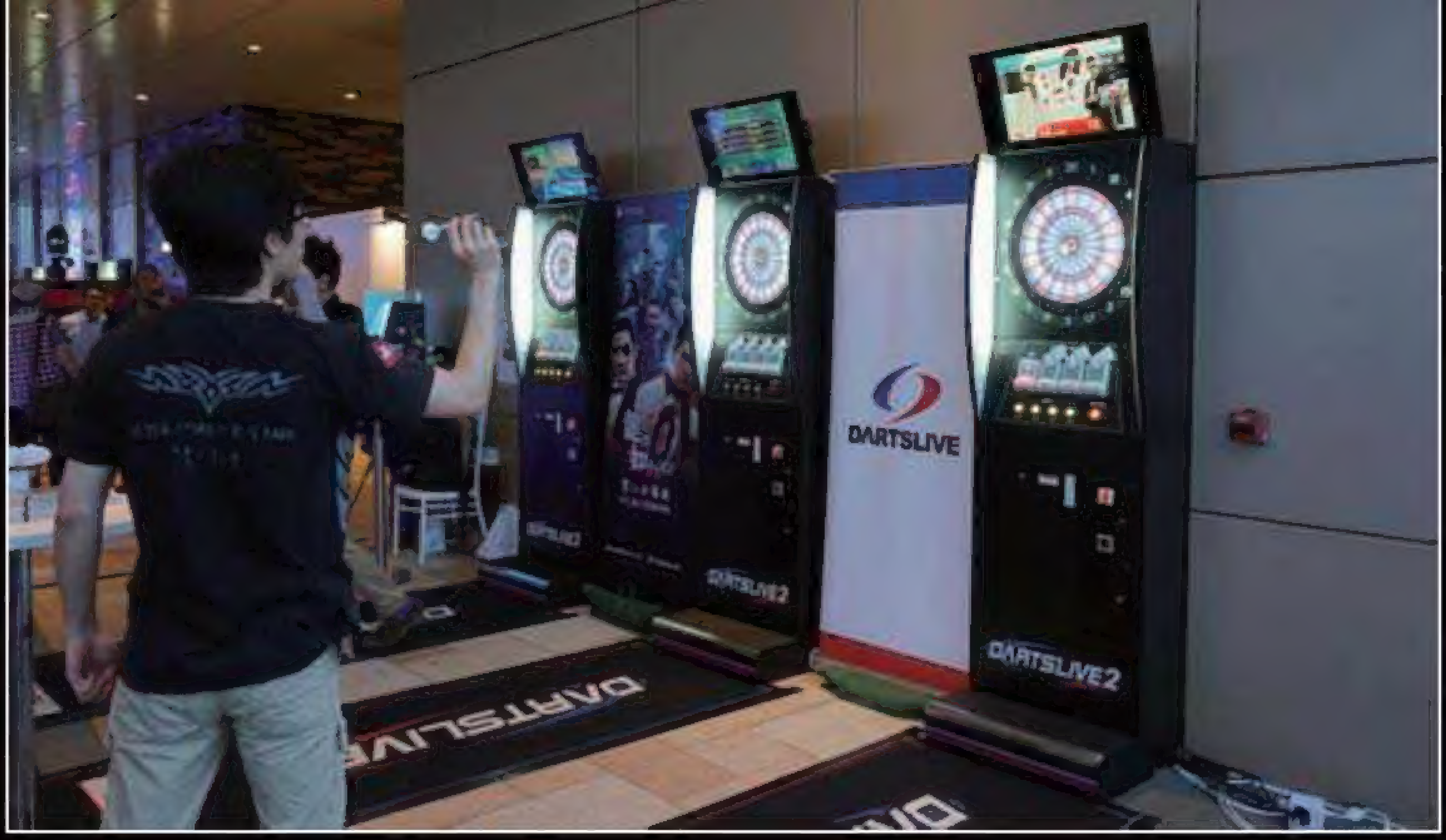
▲The One的空中花园区域环境优美，很多香港电视剧也曾在这里取景。

◀会场内展出了《如龙0》的游戏盒港版限定主机。

这次活动的会场位于香港弥敦道的The One商业城的L16楼。The One大厦楼高29层，是目前香港最高的大型纯零售商场，集购物、饮食、娱乐于一体。其中L17至L21楼更有空中食府区域。而L16楼是空中花园区域，在这里可以270°欣赏到维多利亚港的景色，特别是到了夜晚，维多利亚港、东九龙和尖沙咀的美丽夜景能尽收眼底。不过这片区域平时不对外开放，只用于招待贵宾，而且要乘坐专用电梯才能到达。这个高档的选址也可以看出SCE对这次活动的重视程度。

而这次活动在空中花园的中间搭建了一个小型舞台，而媒体采访的位置位于舞台后面。舞台后除了专门为制作人布置的豪华沙发之外，还有准备了 4 台 PS4 主机供到场的媒体和玩家试玩，另外还有扔飞镖之类的与游戏相关的小游戏。

不过大概是因为场地大小关系，这次见面会要事先通过网上报名抽选的方式才能参与。名额只有 200 人，而且其中有 100 个名额为港服 PS+ 会员限定。每位到场的玩家都能获得 SCE 赠送的小礼品，其中包括制作人的签名板、一瓶印有《如龙 0》LOGO 的啤酒，以及一个能够下载到《如龙 0》PS4 主题的下载码。



▶编辑宇宙人小试了一下身手。

▼李璨琛与制作人现场试玩《如龙0》。

热闹的舞台活动

▲三位人气女优在台上展示限定主机。

见面会开始之后，首先是由司仪调动台下的气氛，担任主持人的也是香港演员蔡康年（经常看 TVB 剧集的同学应该会知道他），大概因为演员出身所以调动气氛也驾轻就熟。简单的暖场之后，游戏制作人名越稔洋、佐藤大辅，日本女优凑莉久、栗林里莉、朝倉琴美，以及香港演员李璨琛先后上台与玩家们见面。名越登场时台下的欢呼声与李璨琛，以及女优们登台时的欢呼声不遑多让——其实这并不意外，毕竟在场人大部分都是经过抽选出来的玩家，大家对他有所认识，风头自然不会被明星所盖过。

随后，制作人对进行了简单的介绍，并且之后由佐藤大辅亲自试玩，为玩家们演示了两位主角的三种战斗风格，以及游戏的系统、支线等要素。随后还将手柄交给了李璨琛进行试玩（不过很明显能看出他是随便乱按的）。

试玩结束之后，制作人还向我们展示了《如龙 0》的限定版 PS4 主机，以及限定版 Walkman。随后还与台下的观众进行了互动环节，在该环节中，由女优们抽选一位观众来回答问题，答对了的就可以上台与女优进行互动小游戏——不要想歪，其实就是跟综艺节目类似有一点点身体接触的小游戏罢了。不过这里有个比较有趣的小插曲，羞涩的凑莉久特意挑了一位长头发看上去是女性的观众上台，结果上台之后发现对方居然也是男性，让在场的人都被囧到了。

名越稔洋&李璨琛访谈详情

Q：这次《如龙 0》首次推出了中文版，那么“《如龙》系列”的其他作品以及后续作品也会有机会中文化吗？

名越：我们会先看看这次《如龙 0》的成绩如何，我们这次邀请了李璨琛先生来演出，也是为了针对市场融入一些本土的元素，所以从商业的角度来看，如果这一作销量让人满意的话，其他作品我们也会考虑推出中文的。

Q：李璨琛先生这次演出这个游戏角色，跟平时自己拍戏演有什么区别呢？

李：这次我去日本的工作主要是给这个角色配音，以及将我的样子做成 3D 建模，并且放进游戏里面。我觉得这项工作跟配音很像，因为游戏里的动作已经是全部做好的了，我只需要将我的声音，比如打架时的话配进去就行了。

Q：日本 80 年代的黑道跟现在的黑道最大的区别在哪呢？名越先生

您是怎样去做资料搜集的呢？

名越：我个人虽然比较喜欢黑道这个题材，但是我并没实际见过当时的黑道，所以就观看阅读了大量的电影和小说，并且以这些作品为参考去创作的。要说两者之间区别的话，我认为当时的法律比现在要宽松得多，所以说难听一点的话，就是以前的黑道比现在更加狂妄一些。

Q：为什么这次会选李璨琛先生来演出游戏中的角色呢？如果有机会，以后打算选哪些明星来参与呢？

名越：因为我们做的是一部讲述黑道的游戏，所以选择演员也是有一定要求的。韩国的电影我倒是更清楚一些，但是中国香港的电影就没那么深入了解了，所以就算中国和香港有很多有名的演员，我还是会从我所认识的范围内选择演员来参与，这样在制作的时候，我才能更好地指导演员如何去演这个角色。

Q：李璨琛先生对于自己演出的角色有什么感觉和看法呢？

李璨琛：我觉得老鬼这名角色是很暴力很残忍的，他杀人于无形。制作人给我介绍这个角色的时候也说这是一名来自中国的杀手，后来我看过剧本之后也了解到这个角色也有一定重要戏份的，他的语气很冷漠，所以我也要根据他的设定来进行配音，语气跟日版的老鬼也比较接近。当然日版的老鬼比较样衰就是了（笑）。

Q：在《如龙5》里面桐生一马的年纪已经接近50岁了，如果以后继续推出续作的话，他还要继续跟年轻人打架么？还是会考虑换年轻人当主角呢？

名越：如果可以的话，我还是会让他（桐生一马）继续战斗下去，因为目前在我心目中，这个系列的主角依然是桐生。虽说已经到50岁了，但是也有着一些20来岁年轻人所没有的独特魅力，所以现在还没换人的想法。

Q：桐生一马和锦山彰两人有个青梅竹马叫泽村由美，她对两人来说是很重要的人，而且在初代也有很重要的戏份，但是《0》里面为什么没有为她安排戏份呢？

名越：从时间上来说，当时的泽村由美还只是一名高中生，当时并没有一个契机让她加入这场斗争中，所以就没有让她登场了。

Q：李璨琛先生当年也演出过古惑仔的，你觉得香港的古惑仔跟日本的古惑仔最大的区别在哪呢？

李璨琛：首先我澄清一下我没当过古惑仔，我只是在电影里面演过古惑仔而已（笑）。我觉得两者之间还是有很大不同的，因为日本的黑道有一个很严格的组织和整体纪律的，人家外出的时候都会全穿上西装，并且很尊重这件事，帮会很有自己的风格，不像我拍的那些黑帮动不动就砍人那样，我觉得两者有着不同文化在内的。

中文版试玩报告

作为一款强调剧情叙述的游戏，中文版的表现也是玩家们所关心的。编辑拿到了中文版之后也特意对游戏进行了简单的评测。首先要说说日文版玩家们所关心的存档问题，《如龙0》的中文版跟大多数中文游戏都一样——存档是不共通的。所以打过日文版的玩家，在中文版里只能从头开始，而且游戏的奖杯列表也分开算。游戏整体来说翻译质量非常不错，原本比较粗俗的台词在中文化之后也有体现出来，虽说多少夹杂了一些我们不太常用的俗语，但基本不会影响到玩家理解。部分日文字符比如章节标题，重要角色登场时的身份介绍，还有跟街上的敌人开打时对方的身份说明等等大字没有中文化，但是也在字的下方有中文字幕注释。基本上不会影响到游戏体验。另外，虽说本作并没有正式推出国行版（题材上要通过审核恐怕难度也很高），但是在国行机器上能够正常运行，因此购买了国行主机的同学依然可以放心游玩。

▲虽然有些我们不太常用的俗语，但不影响理解。

◀游戏中的对话自然也不例外。

▲没有改成中文的大字也会标注字幕。

▼连音乐游戏的歌词都会注上罗马音。

热点追踪 NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

拜访恶魔城 五十岚孝司的一天

《恶魔城》制作人再次出山
对他来说极为重要的这一天是如何度过的?

2015年4月16日，上午4点32

五十岚孝司昨晚没怎么睡，他说是因为倒时差，但更重要的是他即将迎来事业生涯中重要的一天。

五十岚孝司以《恶魔城》制作人的身分来到旧金山，宣传他的Kickstarter新作众筹计划。自从他的上一款《恶魔城》推出以来已经过去了很多年，现在他要做一个精神上的续作。在Kickstarter上，只有这样才能让大家出钱。

昨天一些媒体找他做了新项目的专访。昨晚，他参加了网络视频节目“Devs Play”最新一集的录制，讨论了2D时代的经典《恶魔城》，提醒人们为何需要续作。今天，他要驱车到加州葡萄酒村，在一座城堡里拍摄Kickstarter的宣传视频。

他已经做好了准备，在旧金山价格昂贵的卡尔顿酒店，他一身黑衣站在客房里。窗外的一条路上，两个20多岁的年轻人把车停在一个十字路口，对着角落的站街女大声喊着污言秽语。

而五十岚孝司已经做好准备出门了。

上午4点47

五十岚孝司乘坐酒店的电梯来到了大堂，在那里面见了当天的视频拍摄组成员，他们是来自视频组“2 Player Productions”的Paul Levering、Paul Owens和Asif Siddiky，他们是从《破碎的时代》开发商Double Fine那里借调过来的。而五十岚孝司的经纪人兼翻译Ben Judd来自数字开发管理公司。出发得这么早，显然大家都没怎么睡。

上午4点51

所有人上了一辆商务车后出发了。Judd检查了这次Kickstarter宣传影片的主要信息。游戏本身是2.5D的横卷轴动作冒险游戏，哥特式的世界观，主角是女性，因为身体覆盖着水晶，皮肤看起来像彩色玻璃。不过游戏的标题还没决定，备选方案有两个：Bloodrite和Bloodstained(本刊译作《血罪》)，后者反映了彩色玻璃(stained glass)的主题。

■五十岚孝司的个人肖像画。

上午5点05

商务车出了城，穿过金门大桥，五十岚孝司在车里与记者聊起了过去。

与很多著名游戏制作人不同，五十岚孝司并非《恶魔城》的生父。90年代中，五十岚孝司加入了《恶魔城》团队，并成为《月下夜想曲》的制作人，当时《恶魔城》系列已有10年的历史。《月下夜想曲》是该系列首次登陆PS，它被大部分系列铁杆玩家认为是系列的巅峰之作。

在《月下夜想曲》之后，五十岚孝司以制作人身分参与制作了多款游戏，很多时候都是同时负责多个项目。他本人的形象仿佛就是来自《恶魔城》，有着卷曲的头发，以及突出的颧骨。Konami对他的形象进行了包装，平常在发布会露面时总是戴着一顶宽幅黑帽，并且戴着一条鞭子。

五十岚孝司作为《恶魔城》的形象代表已经有十几年，他监制的《恶魔城》总是2D版大获好评，而3D版饱受吐槽。五十岚孝司一直梦想着能掌握将《恶魔城》3D化的秘方，但努力十年最终无果。他曾与一个团队共同开发了一款3D《恶魔城》新作，这是他们的首款PS3/X360游戏。该作曾在2008年TGS展上公开了一个简短的预告片，可惜游戏开发进展不顺。

与此同时，西班牙的MercurySteam工作室刚刚完成了恐怖游戏《耶利哥》，该作业界评价恶劣，但那种哥特式的美术风格却非常适合《恶魔城》。MercurySteam想找下个项目做，他们做了一个DEMO向Konami展示3D化的《恶魔城》。五十岚孝司说，这个DEMO给他的3D《恶魔城》项目判了死刑。

“我们已经花了很多钱，但是我们的游戏确实没有做出个样子来。而MercurySteam的DEMO看起来很棒，把两个放在台面上一比，公司肯定是选择MercurySteam。”五十岚孝司说，随着《恶魔城 暗影之王》项目的启动，不仅他负责

■作为宣传片取景地的城堡"Castello di Amorosa"非常符合《血罪》的中世纪风格。

■正在对着城堡拍照的五十岚孝司。

■五十岚孝司性格[illegible]，但他具备着符合中世纪哥特风格的气质。

的 3D《恶魔城》被取消，同时正在开发的另一款全新 2D《恶魔城》也被放弃了。Konami 的高层想要将该系列真正迈入 3D 时代。

"他们让我靠边站，我根本就没有机会在内部提出做 2D 版。我的双手已经被绑住了，我能做的只有一些移植版，还有小型的关联项目。至于新作，根本没有我的立足之地了。"

之后五十岚孝司决定转到 Konami 的手游部门，他要做对手游来说更为复杂的游戏玩法，但他仍然无法推动项目的落地。在此期间，他参与了日版《Scribblenauts》的本地化，以及 Kinect 的实验之作《Leedmees》。他还做了一个小型的《恶魔城》WiiWare 游戏，但他怀念的是过去的好时光。

然后他看到了稻船敬二通过 Kickstarter 发起《神威九号》的众筹，并取得了巨大成功，Judd 刚好也参与了该项目。《恶魔城》与《洛克人》的处境很像，二者都是在 2D 时代最为成功，如今还有很多玩家惦记。所以五十岚孝司相信，离开 Konami，通过众筹方式做一款精神续作一定能获得玩家的支持。

2014 年初，五十岚孝司离开了 Konami。

上午 5 点 27

五十岚孝司讲述其离职经过的时候，商务车经过了 2K Games 在加州诺瓦托的办公楼。虽然没有指明是 2K，Judd 说当他将五十岚孝司签约为客户时，曾经与 20 多家游戏发行商联络，希望做成一笔传统游戏开发案的交易。Judd 已经促成了很多项目，最近的项目有白金游戏的《Scalebound》，他的客户还包括 FromSoftware 和稻船敬二的 Comcept。

五十岚孝司做了一个游戏策划案，计划与《神威九号》的开发商 IntiCreates 合作。但是 6 个多月的谈判无果之后，他决定自己做。

Judd 说："我当经纪人以来从来没有那么沮丧过，我带着他去了很多地方，差不多拜访了所有的发行商……" 也有一些发行商表示了兴趣，并且将策划案进行了评估，但是最后到了谈钱的环节就没有下文了。有几家日本发行商的美国分公司想签约该作，因为《恶魔城》在美国很有群众基础。但是欧洲分公司却反对。由于多数日本公司的欧美发行是一体的，只有美国和欧洲分公司达成一致才能敲定合作。至于欧美发行商，大部分又认为这游戏日本味太浓。Judd 说："如果它们看看销量数据，与本作相似的《洛克人》在美国非常畅销。但是每个发行商都有它们的品牌形象，如果动视发行《恶魔城》的话可能会显得很怪。所以这也很正常。"最后还有一些是中型发行商，他们的反应是："我们和 Konami 的关系不错，不想因此而破坏关系。"

最后，五十岚孝司只有先找一份工作落脚，他加入了中国手游公司 ArtPlay 的日本分公司。不过在入职时他与 ArtPlay 签了份协议，允许他同时做自己的家用机游戏项目，所以 Judd 可以继续帮他找资金。

■五十岚孝司的经纪人 Judd 也参与了宣传片的拍摄。

上午 6 点 05

五十岚孝司与 Judd 讲完幕后故事，汽车也下了高速，直奔葡萄酒村。他们到达了加州卡利斯托加，这是为周末周边游而建造的小镇，到处都是酒庄，随便砸一块石头到处都能溅出酒来。

"这可能是我在美国第一次看到只有单车道的路，"五十岚孝司说。"这跟日本典型的小路很像，只不过行车方向相反。这可把我吓坏了。"

上午 6 点 29

拍摄组提前到达了目的地：Castello di Amorosa，可翻译为"爱的城堡"。这是一座有 107 间房的现代城堡，已经建造了 15 年。它实际上是一座酒庄，建造成城堡，旁边空地还养了一些动物。城堡的前门有吊桥，旁边有一家礼品店。城堡内还有地下迷宫和刑讯密室。这座城堡经常成为电影的取景地。NAMCO BANDAI 曾经在那里拍摄了《黑暗之魂 2》的广告片。

车停好之后，五十岚孝司迫不及待地从车上跳了下来，一路小跑穿过了停车场，来到车道边上，对着前面的岩石群猛拍照片。他说这是在拍摄照片参考素材，未来可能会当成贴图使用在游戏中。

上午 7 点 43

城堡的公关部副总裁 Jim Sullivan 亲自给摄制组开门。当摄制组说能否把城堡地板上的某个玻璃敲碎时，他不假思索地就答应了。他的婚礼即将在某个周末在这座城堡举办，他打算届时穿上一套盔甲，婚礼上会摘掉头盔，给所有人一个惊喜。

然后摄制组走入城堡，开始搭建当天的第一个场景。

上午 8 点 28

根据剧本，五十岚孝司要坐在壁炉前的一个王座上，这是一座巨大的房间，用于举办特殊活动。房间中央是摆成长条的桌子，两边摆着长长的一排椅子，总共可以容纳 100 人同时进餐。

刚开始时，五十岚孝司温和的性格还驾驭不了这个场景。

Judd 说，五十岚孝司是他脾气最好、最谦逊的客户之一。虽然经纪人总是会这么说自己的客户，不过五十岚孝司确实非常彬彬有礼，走路都很轻，简直留不下脚印。在坐下之前，他还要问一下能不能坐。

摄制组要求他表现出更强烈的激情。

"我不是个很有激情的人，"五十岚孝司笑道。

摄影师很无奈，只能让他从这

> **他并没有把这次的 Kickstarter 项目当成告别之作，而是当成一个崭新的开始，今后会继续开发他熟悉的东西。**

两年的经历中寻找激情的灵感。

然后五十岚孝司思索了一下，接着对摄像头吼叫起来，他的声音在房间里回荡。

“这声音听起来简直就是吸血鬼，”Judd 说。五十岚孝司说经常有人对他这么说，还有人称他为“日本的耶稣基督”。

上午 9 点 30

第二幕是在一个中世纪的行刑室，由于在地下很深的地方，手机都没信号了，好在里面安装了 wifi。房间里挂着铁甲、剑、斧头和各种长矛。墙边摆着一套刑具。在这一幕中，五十岚孝司扮演一个地下城守护者，用刑具逼 Kickstarter 的观看者交钱达成筹款目标。Judd 在这一幕中贡献了他的腿。摄制组还准备了一幕特技：把五十岚孝司变成蝙蝠。

上午 10 点 35

第三幕是拍摄盔甲，墙壁上有更多武器。地上有个洞，通往另一边囚禁囚徒的地方。这时到了城堡的公众开放时间，导游们带着游客蜂拥而至。没有人认出五十岚孝司。

11 点 08

摄制组对拍摄情况非常满意，他们决定休息一下吃个午餐。由于城堡不提供食物，所以只能开车到卡利斯托加镇中心，那里有好几家餐馆。最后他们去了 Sullivan 推荐了墨西哥餐厅 Pacifico。严重的时差再度袭来，五十岚孝司在椅子上睡着了。

下午 1 点 15

由于太早出发，下午刚过 1 点，五十岚孝司已经完成了一天大部分的工作。视频组需要拍一些无需五十岚孝司出镜的镜头，所以他和 Judd 坐在城堡前的草坪上，探讨未来的计划，踱步而过的鸭子时不时地打断他们的谈话。

五十岚孝司今年 47 岁了，但他说现在他的游戏开发方式与 20 年前做《月下夜想曲》的时候并没有太大的差别。他并没有把这次的 Kickstarter 项目当成告别之作，而是当成一个崭新的开始，今后会继续开发他熟悉的东西。不论这款游戏成果如何，他会继续在 ArtPlay 工作。目前他在该公司正做一款比大多数手游复杂的新作，也就是当年在 Konami 离职之前想做的项目。最近 RPG 手游《白猫计划》在日本爆红，而他当年的项目构思就跟该作类似，因此他认为自己的设想能够成功。

五十岚孝司打算把自己的时间分成两部分，一个是为 ArtPlay 做全新创意的游戏，还有一个就是做《恶魔城》精神续作这种传统游戏。他没有自己创业的打算，因为“开公司太难了，要管理、招聘——要做的事太多太多”。

五十岚孝司希望把这款众筹的游戏发展成一个系列，今后通过与外部开发者合作来打造续集，回收利用美术素材。基本上，他要把它打造成新的《恶魔城》。因为他相信这种游戏必须通过几款续作之后才会不断完美。

下午 2 点 26

摄制组沿着台阶拾级而上，来到了塔楼的顶部。他们瞧中了一个位置，那是一条狭窄的走廊，阳光在大堂的尽头投射出影子。由于走廊的角度，五十岚孝司对着镜头说话时，能够看到墙壁上他的影子，通过后期添加的特效，影子将会从蝙蝠变成五十岚孝司。对于一个 Kickstarter 的宣传视频来说，这已经是很酷炫的了。

五十岚孝司在录音棚中为宣传片配音做准备工作。

拍完这一幕之后，趁着等待日落的时间，摄制组到其他地方补拍镜头。而五十岚孝司则回到车里补觉去了。

下午 4 点 51

Judd 叫醒了五十岚孝司，该拍最后一幕了。

五十岚孝司沿着长长的走廊向前走，对着摄像头说了一路。这时的他与先前相比简直换了一个人，他就像 T 台上的模特一样，步履强健有力。

下午 6 点 13

摄制组朝着一条长台阶走去，拍摄另外一个镜头，最后的片段是五十岚孝司在城堡的教堂跪下。

最后他们回到了商务车上，开到附近的坟场拍摄最后一组镜头，此时五十岚孝司已经睡着了。

晚上 9 点 02

摄制组晚饭都没吃就赶回了旧金山，一路上寂静无声。不过这一天还没完，最后还要给视频配音。

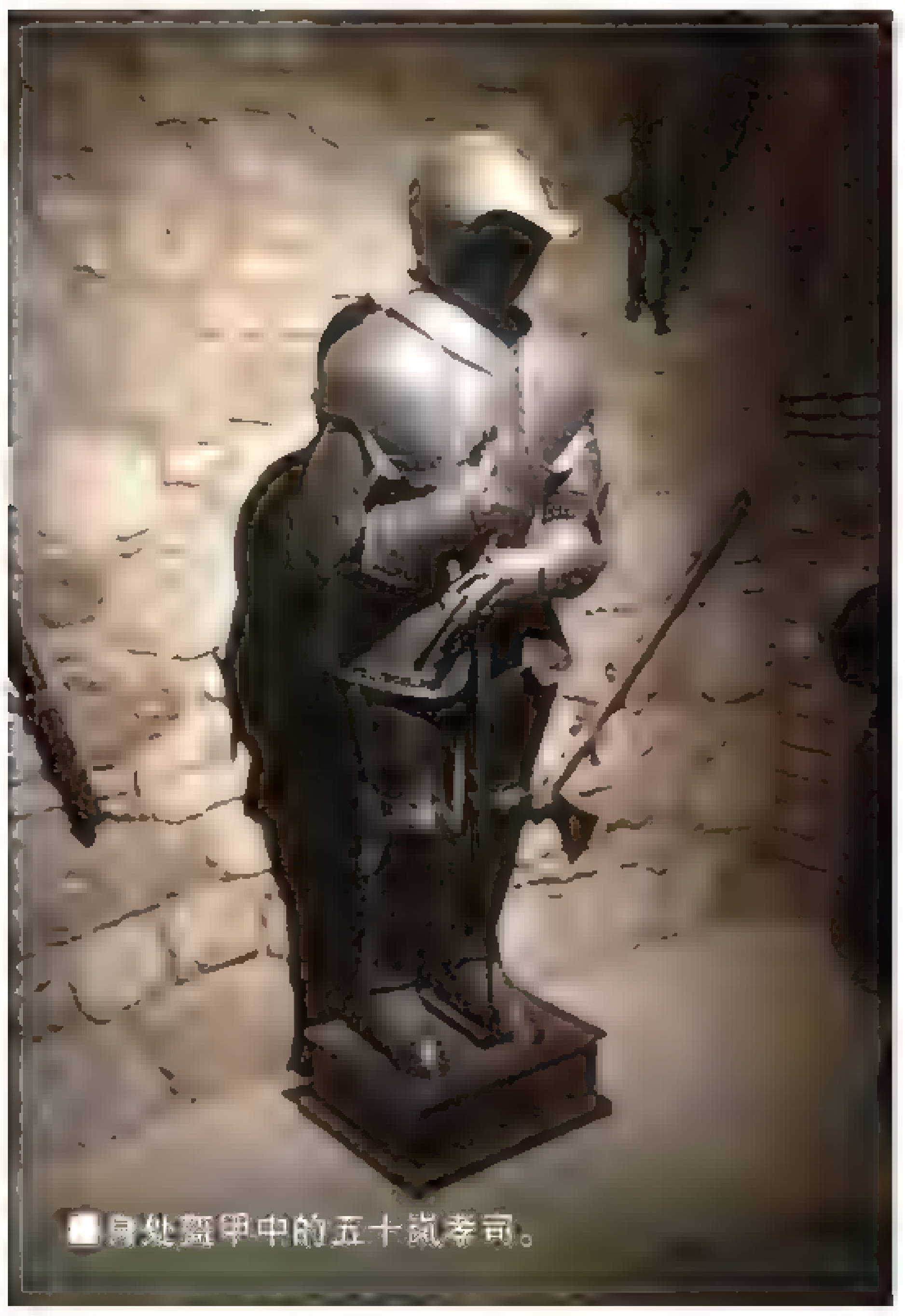
汽车驶入摄制组位于 Double Fine 办公楼的基地，五十岚孝司走进了录音棚，他努力练习了很多遍之后，才走到了麦克风前。当录音键按下之后，他就像变了个人，可谓声情并茂，还有日本电视广告配音员那样的煽动性嗓音。

晚上 10 点 02

这一天的工作终于全部完成，商务车把五十岚孝司送回了酒店，所有人各回各家。明天五十岚孝司就赶回日本，回到 ArtPlay 的日常工作。

五十岚孝司看起来很放松，很高兴。这是他多年来第一次做原创游戏，再过几天他才知道这一天的努力是否有成果。不过他知道这次的机会至少比几年前大得多。

五十岚孝司说，到了这个岁数，他已经不强求退休前一定要做出怎样的游戏，或者找一份工资超高的工作。他只想再做一些新作。


身处盔甲中的五十岚孝司。

《血污》的画面之中可以看到许多《恶魔城》的影子。

KONAMI 老兵的转型

行业巨变之下，曾经的日本业界龙头，正在全面剥离家用机游戏业务

最近日本家用机游戏市场的惨淡再次引起了全球业界的关注。根据 MediaCreate 统计的 5 月 11–17 日销量排行榜，该周 PS4 版的《最终幻想 X/X–2 高清重制版》以 1.59 万套的销量排名首位，销量超过 1 万套的游戏只有三款，还有两款是 3DS 的《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》以及 PSV 的《我的世界》。一万多套的销量就可以在日本游戏销量榜跻身首位，市场的惨淡程度令人触目惊心。虽然其主要原因是淡季因素，但是与过去的淡季相比也显得过于惨淡。据统计，去年日本游戏硬件销量同比下降 26%，软件销量同比下降 18%。今年预计软硬件的销量降幅还会更大。

据日本游戏业协会 CESA 发布的数据，1997 年是日本游戏市场规模的顶点，年销售额突破了 7500 亿日元。但是在此之后，整个市场开始走下坡路，到 2013 年仅勉强突破 4000 亿日元，到 2014 年更是降低到 3685 亿日元，除去其中的硬件部分，其软件市场规模仅为 2264 亿日元，折合人民币 118 亿。这个数字，还抵不上一款《GTAV》的销售额。如果与中国的游戏产业相比，大约相当于网易游戏一年的收入，比起腾讯游戏一个季度的收入（133 亿）还有点差距。

那么，日本游戏市场真的要就此消亡了吗？这个曾经的全球最大游戏市场，真的对游戏不感冒了？

事实上，日本人对游戏的热情并未消退，只是其游戏消费从家用机转为手游。如果将手游市场规模计算在内，我们会发现日本游戏市场总规模其实是在逐年递增。据 Newzoo 发布的统计报告，日本是全球最大的手游市场，去年其手游市场规模为 55 亿美元。所以算上手游部分，日本游戏市场规模已经超过了 9000 亿日元，高于 1997 年。即使剔除通货膨胀因素，目前日本游戏市场仍然可以说是处于巅峰时期。

▲《智龙迷城》等大人气手游已然成为了日本游戏市场的主导。

作为一名家用机游戏玩家，这几年我们看到的是日式游戏在海外的影响力越来越小，日本游戏厂商的海外市场占有率在不断降低。但是仔细分析这些厂商近年来的财报，会发现他们的处境并不差，原因就是日本国内的手游收入为他们提供了强有力的补充。

被戏称为“手游大厂”的 Square Enix，上个财年收入为 1679 亿日元，同比增长 8.3%。营业利润达到 164 亿日元，同比大幅增长 55.8%。SE 表示，手游是上财年最大的亮点，预计在本财年还会做出更大的贡献，预计本财年收入将达到 2000–2200 亿日元。

在家用机市场上持续萎靡、欧洲分公司被关闭的世嘉，其游戏业务也不是那么糟糕。根据世嘉的最新财报，迄今为止其在日本发行的手游已达 117 款，计划在 2016 年 3 月底之前再发行 47 款新作。在手游的推动下，世嘉游戏业务上个财年营收 1110 亿日元，同比增长 11%。

任天堂也打破了多年坚守的原则，与 DeNA 携手开拓手游市场。岩田聪表示会在 2017 年 3 月之前发布 5 款手游。DeNA 社长守安功表示，与任天堂合作的手游月流水最低都将在 10 亿日元以上，他个人的期望值是在 30 亿日元以上。也就是说，这一款手游的年流水就相当于任天堂上个财年的总利润。

作为曾经的日本第三方龙头，Konami 在这一轮手游大潮中反应有些迟钝。但是当 Konami 决定向手游转型时，其决心比其他对手更为坚决，甚至于不惜放弃小岛秀夫这位大将。Konami 新任社长早川英树表示，游戏的未来必然在移动端，Konami 将会转型为下一个手游大厂。实际上，早川英树的升迁与小岛秀夫的离去，已经表明了 Konami 的态度——早川英树从 2010 年起负责 Konami 的手游开发，今年 4 月 1 日正式升为社长。而小岛秀夫的离职传闻，也就是大约在这个时期开始传开。

YouTube 著名主播 Super Bunnyhop 曾爆料说，小岛秀夫离职的关键原因，是 Konami 正在转型到赌博业和手游。而且 Konami 创始人上月景正曾指责小岛秀夫在《潜龙谍影》的新作开发上花了太多的金钱与人力，同样的资源用在手游上，可能已经做出了几十款新作，其中也许还会诞生几个收入比《潜龙谍影》更高的游戏。在 Konami 的上财年财报中，对于手游业务的功勋大书特书，而对于家用机游戏却是一笔带过。在广大玩家看来，小岛秀夫可能是 Konami 最大的功臣，但是从财务角度来看，这几年小岛秀夫可能是 Konami 花钱最多的人，《MGSV》虽然业界期待度很高，但是能否回本，还是未知数。

Konami 从纽约证交所退市，小岛秀夫离职，《寂静岭》等新作被取消……这一连串的新闻让很多玩家感慨 Konami 已死。从某种意义上说，家用机时代的 Konami 或许已经死去，留下来的是手游大厂 Konami。Konami 从纽交所退市让很多玩家感到震惊，而实际上，虽然 Konami 在纽约、伦敦和东京都有挂牌交易，但在去年，其股票 97% 的交易额都是在东京完成的，还有 2% 是在伦敦，在纽交所的交易额仅占 0.3%，可以说是毫无存在感。而在纽交所挂牌上市是需要维护成本的。交易量占比如此之低，意味着完全没有必要浪费这笔成本了。从纽交所退市，并不表示 Konami 打算启动私有化，和最近的各种负面新闻也并无关联，仅仅是从成本角度考虑的正常举措。

Konami 从家用机市场大撤退也并非一日之寒。过去 5 年来，Konami 一直在逐步降低家用机游戏的研发投入。体育与健身中心、博彩设备在 Konami 的营收占比中逐年提升。目前游戏业务在 Konami 的总营收占比已经从 2009 年的 60% 降到了 43%，其他业务占 57%。

从业务收入比例来说，游戏仍

> 但是当 Konami 决定向手游转型时，其决心比其他对手更为坚决，甚至于不惜放弃小岛秀夫这位大将。

然是 Konami 最主要的收入来源，是其最大的业务板块，所以 Konami 仍然是一家游戏公司。但这占到 43% 的游戏收入，除了家用机游戏外，还包括手游、街机、社交游戏等。从 2010 年开始，手游所占的比例在不断提高，而街机与家用机游戏收入正在剧降，导致整个数字娱乐部门的收入下滑。

你也许还没有意识到这么一个事实：从 2013 年开始，Konami 的海外游戏发行数量已经是屈指可数。2012 年，Konami 海外发行游戏有 6 款，2013 年减少到 2 款，2014 年也只有 2 款。目前 Konami 在海外发行的游戏，只有《PES》《MGS》和《恶魔城》。在小岛秀夫和五十岚孝司离去后，《MGS》与《恶魔城》看来也要被放任自流。那么 Konami 惟一剩下的，只有在欧洲还有些销量的《PES》。

■对于 Konami 而言，手游与其他业务所带来的收益远远高于传统游戏业务。

Konami 的心早已不在家用机游戏上。整个集团最重要的增长点是赌博机和博彩软件，最稳定的收入来源是健身中心，数字娱乐部门表现最好的是手游。从经营角度来说，将家用机游戏整个剥离，也许反而能减少开支，提高利润率。

如今的 Konami 已经不需要小岛秀夫，而小岛秀夫留在 Konami 也不利于自身发展。小岛秀夫的梦想，是开发出《GTAV》那样的超大投资超级大作，Konami 不可能给他这个机会。实际上，整个日本游戏产业都已失去这样的土壤。那么小岛秀夫未来最有可能的发展方向就是在美国，或者像三上真司一样与美国业界巨头合作，或者像五十岚孝司一样搞众筹。

至于 Konami，《MGS》、《PES》等 IP 仍然有很大价值，Konami 不可能放弃，未来很可能是将这些游戏授权给其他厂商开发和发行，自己赚一些利润分成。同时还可以推出这些游戏的手游版。无论如何，对于家用机玩家来说，Konami 这个名字将逐渐变成回忆……

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 5月11日～5月17日

排名	机种	变动	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
1	PS4	NEW	最终幻想X/X-2 高清重制版	ファイナルファンタジーX / X-2 HD リマスター	Square Enix	角色扮演	2015年5月14日	15,913套	15,913套
2	3DS	↓	智龙迷城 超级马里奥兄弟版	パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション	Nintendo	益智	2015年4月29日	13,844套	232,683套
3	PSV	→	我的世界	Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCE	动作冒险	2015年3月19日	11,303套	155,278套
4	3DS	↓	女生风格3 闪亮装扮	ガールズモード3 キラキラ☆コーデ	Nintendo	模拟经营	2015年4月16日	7,422套	128,213套
5	PS4	NEW	边境之地 帅哥合集	ボーダーランズ ダブルデラックス コレクション	2K Games	主视角射击	2015年5月14日	6,922套	6,922套
6	Wii U	↓	马里奥赛车8	マリオカート8	Nintendo	竞速	2014年5月29日	5,405套	989,307套
7	3DS	↓	二度勇气 最终境界	ブレイブリーセカンド	Square Enix	角色扮演	2015年4月23日	5,260套	134,905套
8	Wii U	↓	异度之刃X	ゼノブレイドクロス	Nintendo	角色扮演	2015年4月29日	4,236套	101,511套
9	3DS	↓	口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石	ポケットモンスター オメガルビー/アルファサファイア	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日	3,648套	2,622,489套
10	PS4	↑	泯灭之光	ダイイングライト	WB Games	动作冒险	2015年4月16日	3,252套	44,450套

美国 USA TOP 10

统计期间 3月22日～3月28日

排名	机种	变动	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
1	PS4	NEW	血源诅咒	Bloodborne	SCE	动作角色扮演	2015年3月20日	299,350套	299,350套
2	Wii U	↓	马里奥聚会10	Mario Party 10	Nintendo	益智	2015年3月20日	72,506	222,015
3	PS4	NEW	边境之地 帅哥合集	Borderlands: The Handsome Collection	2K Games	主视角射击	2015年3月24日	36,737套	36,737套
4	PS4	→	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	36,506套	2,036,587套
5	PS4	↓	最终幻想 零式 高清版	Final Fantasy Type-0 HD	Square Enix	动作角色扮演	2015年3月17日	31,242套	179,262套
6	XOne	↑	横行霸道V	Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	29,838套	1,269,463套
7	XOne	NEW	边境之地 帅哥合集	Borderlands: The Handsome Collection	2K Games	主视角射击	2015年3月24日	29,729套	29,729套
8	3DS	↓	塞尔达传说 梅祖拉的假面3D	The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D	Nintendo	动作角色扮演	2015年2月13日	24,525套	667,058套
9	3DS	↑	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	Super Smash Bros. for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	2014年10月3日	18,599套	2,332,915套
10	X360	↓	我的世界	Minecraft: Xbox 360 Edition	Microsoft	动作冒险	2013年6月4日	18,212套	4,066,688套

日本榜这次两款新上榜作品都是“冷饭”高清重制作品，其中《最终幻想 X/X-2 高清重制版》宝刀不老，即便是多次移植，PS4 版依然夺得了本周销量首位。而第三位的《我的世界》PSV 更是坚挺，呈现出长卖趋势。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	11,489	-28%	253,084
N3DS LL	11,340	-37%	169,586
PSV	10,685	-38%	182,192
Wii U	6,428	-42%	89,484
N3DS	3,483	-36%	60,967
PS3	2,964	-32%	49,883
3DS LL	790	-42%	17,355
3DS	742	-47%	17,405
PSV TV	439	-34%	6,058
XOne	148	-21%	3,088

本期美国榜首位为 PS4 独占大作《血源诅咒》，首周销量接近 30 万套，其素质之高想必各位早已深有体会。而高清重制的《边境之地 帅哥合集》双版本合计也有超过 6.6 万套的首周成绩。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	77,988	+2%	7,612,648
XOne	54,672	-12%	6,901,423
3DS	44,377	-9%	15,028,976
Wii U	20,593	-26%	4,033,388
X360	10,815	+7%	44,483,221
PS3	7,404	-1%	26,710,171
PSV	4,613	-25%	2,100,691
Wii	1,064	+2%	41,667,391

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注**劲爆**新游 把握**流行**趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 3月22日~3月28日

1 血源诅咒

Bloodborne

PS4 已发售1周

本周 731,407套 累计 731,407套

●SCE ●动作角色扮演 ●2015年3月20日

2 马里奥聚会10

Mario Party 10

Wii U 已发售3周

本周 137,392套 累计 446,758套

●Nintendo ●益智 ●2015年3月20日

3 刀剑神域 失落之歌

PSV 已发售1周

Sword Art Online: Lost Song

●BNEI ●角色扮演 ●2015年3月26日

本周 134,936套 累计 134,936套

4 边境之地 帅哥合集

PS4 已发售1周

Borderlands: The Handsome Collection

●2K Games ●主视角射击 ●2015年3月24日

本周 99,966套 累计 99,966套

5 海贼无双3

PS3 已发售1周

One Piece: Kaizoku Musou 3

●BNEI ●动作 ●2015年3月26日

本周 92,391套 累计 92,391套

6 横行霸道V

PS4 已发售19周

Grand Theft Auto V

●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

本周 88,433套 累计 6,507,437套

7 最终幻想 零式 高清版

PS4 已发售2周

Final Fantasy Type-0 HD

●Square Enix ●动作角色扮演 ●2015年3月17日

本周 78,824套 累计 473,836套

8 勇者斗恶龙 剧场韵律

3DS 已发售1周

Theatrhythm Dragon Quest

●Square Enix ●音乐 ●2015年3月26日

本周 71,758套 累计 71,758套

9 边境之地 帅哥合集

XOne 已发售1周

Borderlands: The Handsome Collection

●2K Games ●主视角射击 ●2015年3月24日

本周 57,699套 累计 57,699套

10 刀剑神域 失落之歌

PS3 已发售1周

Sword Art Online: Lost Song

●BNEI ●角色扮演 ●2015年3月26日

本周 51,421套 累计 51,421套

全球榜本期有不少日式新作上榜，除了大卖 73 万套，毫无疑问夺得第一的《血源诅咒》，还有双版本首周合计售出 18.6 万套而榜上有名的《刀剑神域 失落之歌》。另一款动漫粉丝向作品则是《海贼无双 3》，同时本作获得的评价也相当不错。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	314,139	+1%	21,442,303
3DS	132,184	-5%	52,150,720
[illegible]	96,327	-9%	12,120,081
PSV	51,184	+8%	10,310,362
Wii U	41,383	-18%	9,482,635
PS3	40,941	+10%	85,456,866
[illegible]	21,560	+10%	84,720,624
Wii	1,985	+8%	100,973,610

首周销量对比

日本榜 第8位

异度之刃X

Wii U ●2015年4月29日 ●黄金眼评分：24

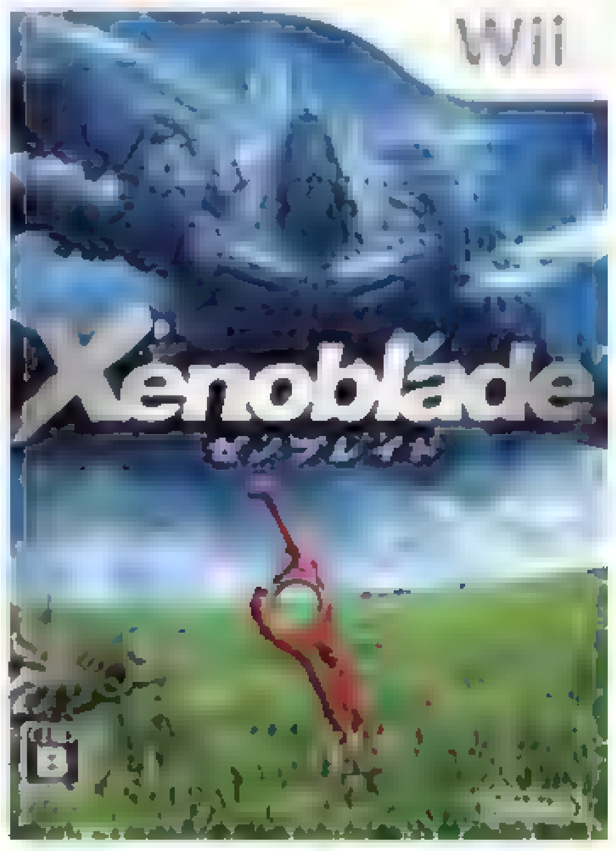
85,586套 ↑4.27%

《异度之刃 X》为了实现更加开放的游戏场景，提出了不同于以往以主线剧情为导向的非线性玩法。本作以大量的任务支撑起了广阔的地图中的游戏内容，包括收集、探索、支线剧情和支线任务都被分配在了密集的六边形格子之中。随着玩家的逐步探索，星球舞台的完成率会慢慢提高，而整个世界观也会被补充完整。游戏还将主人公设置为虚拟角色，玩家之间可以互相招募，或者共同完成在线任务。虽然发售后被指出不少缺点，但相对于装机量而言，本作的销量可谓不过不失。

异度之刃

Wii ●2010年6月10日 ●黄金眼评分：26

82,083套



冠名“异度”的本作构筑在两神对立的世界，主人公一行人在巨神体内展开一场复仇与探寻神剑“莫纳多”秘密的旅途。本作战斗系统本质虽然还是回合制，但其中的“未来视”机制能够预测接下来的危机，从而让玩家做出应对。精彩绝伦的叙事演出和业界知名作曲的支持共同将本作的王道路线贯彻到底，使其成为了传统 JRPG 历史中浓墨重彩的一笔。

日本榜 第7位

二度勇气 最终境界

3DS ●2015年4月23日 ●黄金眼评分：24

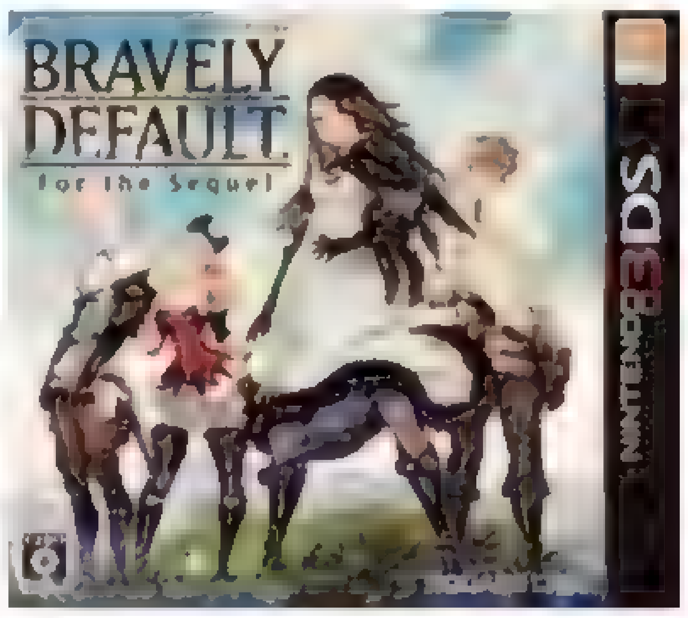
100,047套 ↓29.31%

经过初代的探索及其完整版的完善，续作《二度勇气 最终境界》以 BP 为核心的高速回合制战斗日臻成熟。多达 12 种的新增职业更是将游戏的耐玩度和研究价值推上了新的台阶。前作超展开的剧情将在本作中得到延伸，玩家熟悉的角色们也都悉数露面。

勇气原点 飞翔妖精

3DS ●2012年10月11日 ●黄金眼评分：25

141,529套

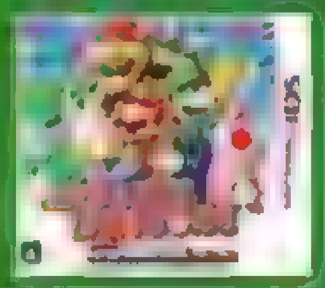


“将实力保存到下一回合，在瞬间爆发。”是《勇气原点 飞翔妖精》为传统回合制 RPG 提出的新思路。因而也有不少人把本作视为传统的《最终幻想》的精神续作。而吉田明彦、Revo 和林直孝的制作阵容也为游戏的高水准奠定了基础。本作发售 1 年后推出了含有课金系统和改良性质的版本，因此也在一定程度上压抑了续作的销量水平。

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

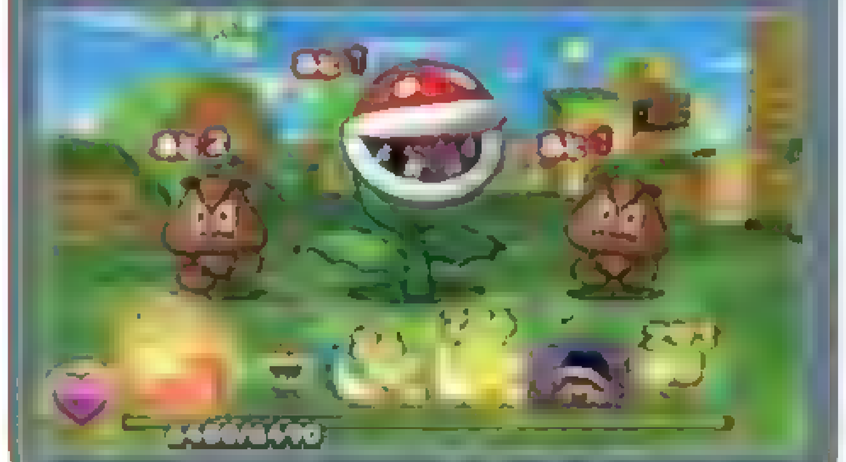
智龙迷城 超级马里奥兄弟版
パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション

3DS



22

【游戏简介】本作以 Gungho 的消除类手游《智龙迷城》为基础，结合了马里奥的标志性元素。玩法和《智龙迷城》一致，包括不同颜色转珠之间的属性相克、队伍和领队的特性和技能，以及层层深入的关卡与敌方怪物的收集系统。除了马里奥等角色，系列游戏中的各种敌人也会以队友的形式出现。



比起之前为 3DS 特制的《智龙迷城 Z》RPG，本作更接近原版的模式，毫无剧情阻碍，在大地图上选关直接就能玩。游戏制作水准和细节不差，也有一些结合两款游戏特色的新点子，但由于马里奥系列的角色缺乏新鲜感，就算是拿乌龟蘑菇去融合进化，也不会有《智龙迷城》那种“收获了新角色”的成就感。

本作更多的是服务于同时喜欢《马里奥兄弟》和《智龙迷城》两款作品的玩家。**玩法和系统无甚特别，基本上就是套着马里奥地图和角色的转珠，角色数量过少是硬伤。**不过游戏对于场景风格和细节的刻画无可挑剔，敌人们的招式更是完美再现，收录大量“《马里奥兄弟》系列”的经典曲目是一大亮点。

面向《智龙迷城》与《马里奥兄弟》两大系列粉丝的作品，源于《智龙迷城》的转珠消除玩法有趣且易上手，但系统基本未做改进，对于老玩家新鲜感不强。由于是马里奥主题，本作对“《马里奥兄弟》系列”中的角色和场景还原度较高，推荐给没玩过《智龙迷城》的该系列粉丝们。

德军总部 旧血统
Wolfenstein The Old Blood

PS4/XOne

23

【游戏简介】本作的故事发生在架空的二战战场，时间发生在前作之前，描述了B・J・布拉斯科维奇为得到情报勇闯狼堡。虽然只是作为外传性质，但售价只为 19.99 美元的本作，竟内含八个游戏章节。配合全新的敌人、揉合超自然元素的故事以及难度颇高的挑战关卡，使得本作显得相当厚道。

三日月

虽然只是一个 DLC 性质的游戏，但单从游戏长度以及新增要素来讲，本作相当厚道。当然，上作一些例如流程过于单一和故事无聊这些缺点也一并被保留了下来，以火爆爽快而著称的本作里被硬生生加入的潜入部分也显得很鸡肋，噩梦关卡又长又无聊，堪称本作最大缺点之一。

和《新秩序》比起来，游戏在系统上的改革不大，但在内容侧重上更偏向于潜行，比较对我个人口味。**不过敌人智商捉急程度也为了方便玩家潜行而直线上升，略为影响了挑战性。**另外一个比较遗憾的地方是本作总体来说流程太短，让人感觉更像是《新秩序》的序章而不是一个独立游戏。

作为资料片，本作的售价对比游戏内容显得诚意十足。游戏改变不大，战斗部分依旧爽快感。潜入要素设计成熟，高难度下让人有了一种即使不想潜入也必须要潜入的无力感。收集要素部分依旧十分给力，虽然游戏没有网战，但最终 BOSS 的设定让《德军总部》的故事得到了丰富，扔下了枪随时都能变成动作游戏。

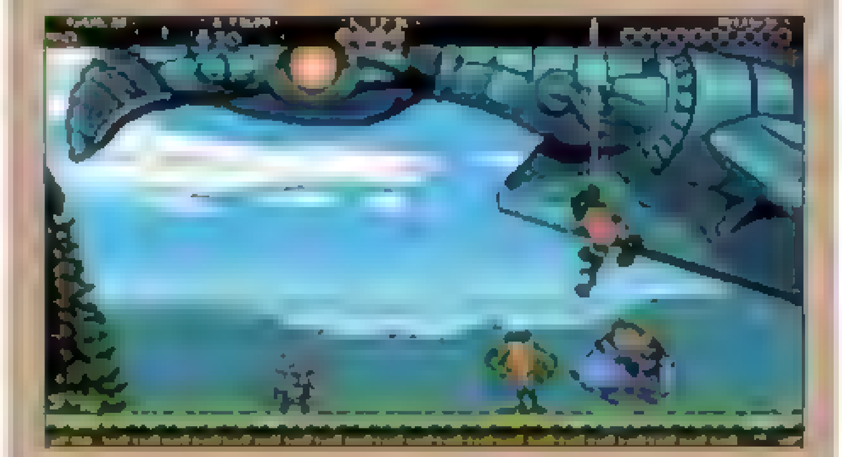
铲子骑士
下载游戏

Shovel Knight

PS4/XOne/PSV

2015年4月21日
14.99美元
Yacht Club Games　动作

推荐度 9.5/10



风格复古的横版动作游戏，画面、音效、关卡布局等都类似早年的 FC 游戏。相比之前的 Wii U/3DS 版，本次推出的版本分别加入了对应 XOne 版的战斗蛙铠甲、以及对应 PS4/PSV 的版战神奎托斯铠甲，也加入了对应的奖杯 / 成就，可以说是横版动作游戏爱好者近期的不二之选。

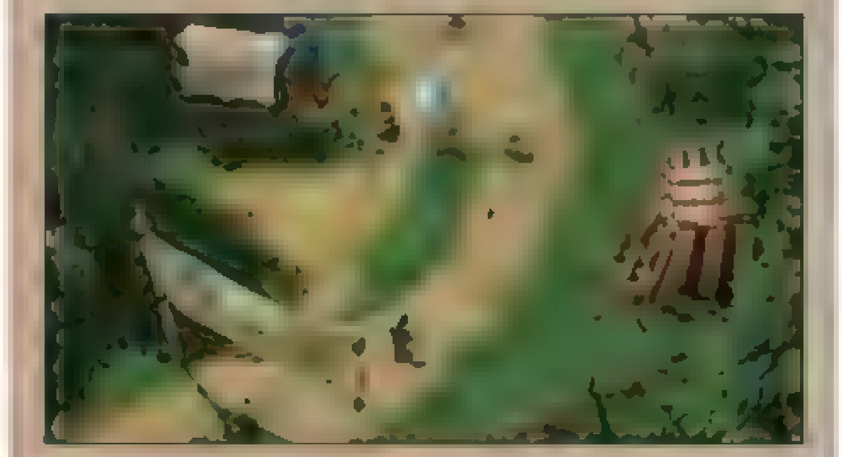
魔能 2
下载游戏

magicka 2

PS4

2015年5月26日
14.99美元
Paradox Interactive　动作角色扮演

推荐度 9.0/10



《魔能 2》登陆主机后画面得到了巨大提升，魔法的细节效果非凡。丰富的挑战内容弥补了故事流程较短的不足，操作上也为主机玩家做出了调整，适应后玩起来极为顺手。游戏的核心乐趣还是在于充满心机的合作游玩，虽然较高难度促使最终必须选择团结，但是恶意慢慢的陷害依旧无处不在。

巫师 3 狂猎

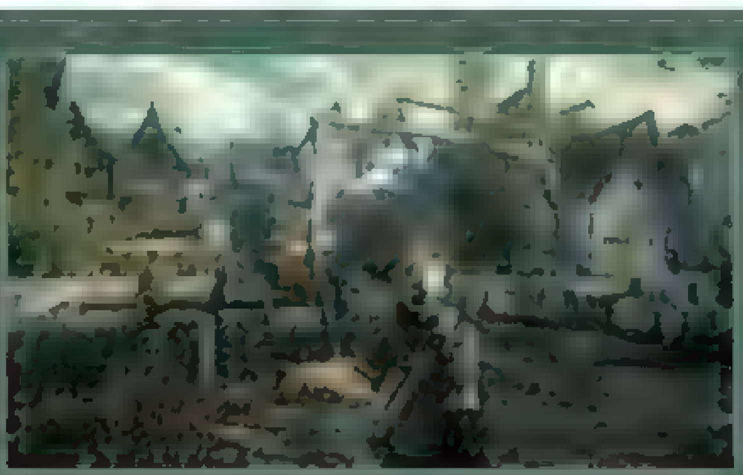
文：稀饭

PS4/XOne

【游戏简介】白狼杰洛特的冒险终于来到了最终章，这一次，他要追踪与自己命运交缠的“意外之子”希里，并最终与她并肩击退神秘而强大的传说生物：狂猎。游戏提供了庞大的地图和海量的支线任务，主线与重要支线合起来的长度达到了 50 小时以上，而且内容并不雷同，诚意十足。

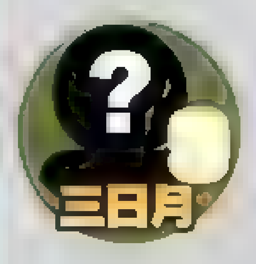
- The Witcher 3: Wild Hunt
- WB Games
- 角色扮演
- 2015年5月19日
- 美版

总分 28



下一作如果换希里当主角，游戏改名叫《The Witchress》，我立刻买十张！

——被希里的角色魅力全面俘虏的稀饭发出了脑残粉宣言。



河边、沼泽、下水道，水鬼简直无处不在，我强烈建议狩魔猎人建立水鬼对策分部。

——最高难度频频被水鬼打出心理阴影却绝望地发现这货无处不在的三日月如是说道

游戏的配乐与游戏整体的契合度堪称完美，不论是伴奏还是伴唱都可让游戏体验同步率上升到 120%。

——在 RPG 游戏中首次听到一个真正会唱歌的吟游诗人后梦叶就彻底沦陷了。

暮狼之路

对于一个猎魔人来说，衰老是一个非常难以界定的概念，他们能够存活的时间远远超过了一般的人类，弹指之间便过去的岁月在他们脸上留下的皱纹恐怕还不如魔物们留下的伤痕多。但是岁月带来的负担并不仅仅是体现在生理上，历经了无数的生离死别，见过了太多的人世变幻，心灵总是无法在其磨砺之下保持着青春常驻。于是在找回了自己的记忆，也体验过繁复的政治争端后，《巫师 3 狂猎》回归了故事的本源，试图去探索白狼杰洛特的人生目标与意义，在无尽的屠魔之路，和理不断的人性冲突之中，到底是什么样的情感与追求，来支撑着一位猎魔人走过接近一个世纪的漫长岁月。这就是本作那不落俗套的故事开端，不是英雄拯救世界，不是正义对抗邪恶，甚至不是关于自我救赎，杰洛特走上的这条暮狼之路中，推着他前进的动机，只有个人的情感和目的。这是一个极其自我而个人化的奇幻故事，也正因为如此，我们才能化身杰洛特，去体验这片北方大地上的人情世故，和喜怒哀乐。

创造世界

同样是挑战开放性世界，《巫师 3》走出了一条和去年的《龙之世纪 宗教审判》还有此前的《上古卷轴Ⅴ 天际》截然不同的道路，它不靠数量取胜，整体地图数只有五张，但它也没有在庞大度上走得太远，所有地图合起来也只比《上古卷轴Ⅴ》大 20%。波兰人把他们的匠心花费在了如何让这个世界变得更为真实，更容易让人投身其中上。它有着独一无二的主线，而且故事有着无数的波折，它也有独具匠心的支线，每一个的故事都充满了饱满的剧情冲突，它甚至有沙箱里常见的重复性游戏内容，但是每一个都经过了细节上的设计，绝不是批量生产式的粗制滥造。在这些之上，最重要的，则是《巫师 3》营造出了一个可信的世界，它当中的每一个元素都有着自身的作用，它的种种设计严丝合缝，紧密关联，它的每一秒游戏体验，都有着新的惊喜，并引发了新的期盼。套用一句 IMAX 电影的宣传语，当你拿起手柄，你会疑惑于自己到底是在玩游戏，还是完全置身于其中。

出新守旧

比起《巫师 2 王国刺客》对于初代《巫师》的整体颠覆，《巫师 3 狂猎》对于前作的更改幅度并没有那么惊人，其中的原因自然是在于前作对于系统的整体架构塑造相对完善，无需完全推倒重来。但是在细节当中，本作的更改点非常多，无论是突变诱发物的使用方式变化，还是技能系统的变革都令人眼前一亮。战斗系统的变化同样是在细节上下足了功夫，操作看似变更不多，作战思路和手感却大相径庭。而药水和手雷的制作方式进化更是让人不得不叫好，确实解决之前作品当中存在的痛点。甚至连武器和防具的锻造、修理、移除升级和拆解上也做到了足够的人性化。真要说遗憾之处，那在整体界面的使用便利度上，本作的确还有着一定的改进空间，但其所产生的问题和整体变革所改善的游戏体验比起来，的确是微不足道的。

在锐意更改前作表现出的问题外，《巫师 3》并没有在原本的系列特色上掉以轻心，仍然一如既往地保持着那些令人欲罢不能的精彩要素，例如选择与其产生的后果，仍然存在出人意料的蝴蝶效应，一个不经意的举动，甚至会让一个无辜的村庄面临灭顶之灾。何为大恶何为小恶？两害中如何分辨出谁重谁轻？没有完美的选择，没有真正意义上的皆大欢喜，甚至没有人在这个世界中是一个真正的好人。当我们操纵着杰洛特在这片土地上行走，严酷的现实如影随形，无处不在，随时等待着震撼玩家的心灵。

传承之作

许多消息中都曾提过，《巫师 3》将会是白狼杰洛特故事的终结，但这并不意味着是“《巫师》系列”的终结，这个由 CD Projekt RED 从《猎魔人》小说作者安德烈·斯帕克沃斯基手中接过，并且将其发扬光大的世界观，还并没有完全被展现在玩家面前。所以本作是系列跨入次世代的一作，也是白狼杰洛特某种意义上的告别之作，甚至有可能是《巫师》这个名字最后一次被使用的一作，但却指出了一个充满了希望并极其值得期待的新方向。当我们挥手告别一位熟悉的老朋友时，一个更为闪耀的新面孔或将会接过担当英雄的职责，为我们继续展示着属于《巫师》的这个黑暗，冷酷，危险却又魅力无穷的美丽世界。

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：宇宙人

5月19日，微软中国宣布Xbox One国行版主机将于5月21日起下调售价。无Kinect版调整为2999元，附送《明星高尔夫》和《无冬Online》两款游戏，Kinect版调整为3799元，附送《舞动全身：夺目焦点》《明星高尔夫》和《无冬Online》，此前这两款机型的售价分别为3699元和4299元。

《舞力全开2015》体验会现场直击

5月20日，微软Xbox国行合作发行商上海百家合信息技术发展有限公司在北京百老汇影城召开举办了《舞力全开2015》国行版本游戏首发媒体体验会，为次日发售的游戏进行宣传预热。虽然错过了之前的《NBA2K15》发布会，此次杂志可是专程派出了记者到达现场参加采访，接下来就由笔者带广大读者领略一下这款游戏的风采以及官方公开的最新消息。

国行，绝不只是汉化

与核心向游戏相比老少咸宜的《舞力全开2015》无疑更为符合微软对Xbox One主机家庭娱乐终端的定义，在这个对国行市场持续发力的时期微软对本作的态度则更为重视。除去《舞力全开2015》游戏原本收录的数十首在YOUTUBE上点击量过亿的世界热门曲目外，国行版更是专程为国内玩家推出了多首全新制作的中文曲目。迎合青年群体喜爱的曲婉婷的《阳光下的我们》，蔡依林经典曲目《舞娘》，已故歌手姚贝娜翻唱自《Let It Go》的《随他吧》，还有广场舞终极神器《小苹果》。每一首都足以成为玩家购买的理由，从选曲方面我们就能感受到育碧和微软在了解国行市场是所作出的努力，而最终游戏售价则让我们看到了他们满满的诚意——199元人民币。

不仅有专属曲目和给力的价格，在秉承以往热舞血统的同时，这次游戏更进一步优化了社交服务，加入全新"社区混音"（Communtiy Remix）功能、改良了"世界舞台"多人模式、加强了"Autodance"分享功能以及卡拉OK要素的微软云支持，游戏在国行市场必定会散发出更为成熟的魅力。

育碧中国对市场充满信心

在2015年年初的这短短几个月内，《舞力全开2015》已是继《型可塑》和《光之子》之后，育碧在中国上市的第三款热销游戏，对国行市场可谓动作频频。对此，育碧中国区总经理周宁女士表示，育碧一直以来都非常看好中国市场，如今能够在中国主机市场抢占先机，一方面得益于Xbox中国及百家合团队的精诚合作，另一方面更加需要感谢国内玩家一直以来给予育碧游戏的热忱支持。自XOne在国内上市以来，就始终致力于推广体感游戏体验，相信《舞力全开2015》这款个性鲜明的游戏也会给XOne在国行市场带来一片新天地，同时育碧中国也对这款游戏在国内市场的表现充满信心。

《舞力全开》心系玩家 全民乐享

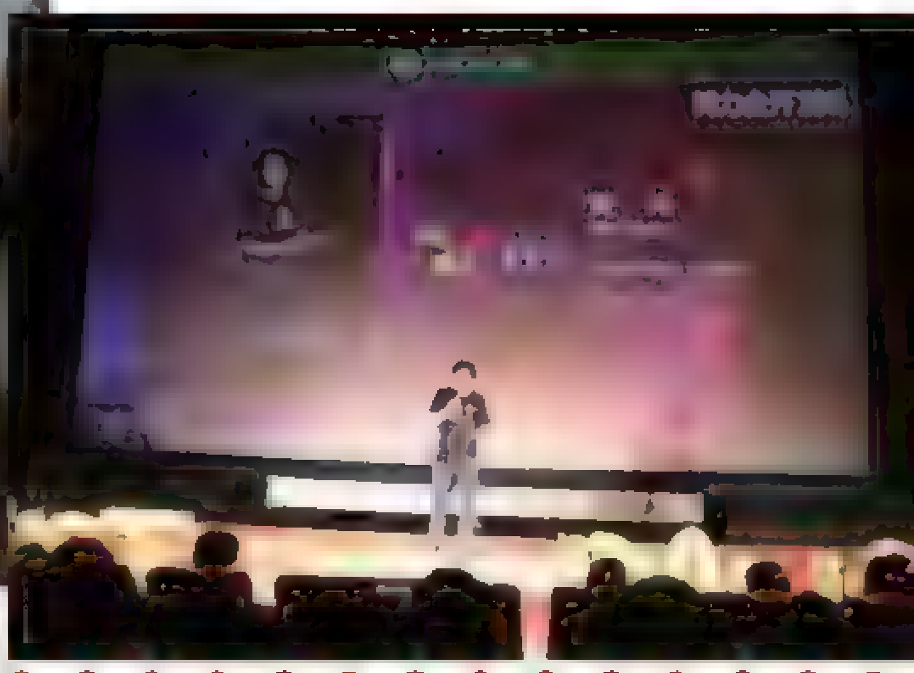
会展后我们有幸遇到了百家合CEO黄炜先生，虽然面对媒体是还会略显羞涩，黄先生还是说出了很多肺腑之言。

"521，一个喧嚣的营销热点，也是消费者忙于选择的时刻，我们反其道而行之，没有严肃冗长的营销主题演讲，没有让人听了反胃的夸张广告，我们只有最动感的音乐、最纯粹的欢笑、最简单的快乐，在这样一个有爱的日子里，每一个人都应该尽情享受快乐、体验动感，正如百家合团队的理想，为XBOX的用户带来新一代的全球和本地游戏体验。

《舞力全开2015》由老牌游戏厂商育碧打造，其中热舞全部为网络点击量破亿的热门舞曲同步上档，够劲够潮。对于这款游戏，我们信心满满，相信一定可以在爱的指引下引领风尚！

中华民族性格内敛，不善表达，平日的忙碌难免忽略身边最爱的人，《舞力全开2015》注重家庭娱乐，其对于全家共享的理念是本作最有心的设定，带上您的家人、爱人一起欢聚，一起分享，动起来，舞起来，在《舞力全开2015》中尽情享受和爱人的默契时刻、和亲人的动感时光吧！"

上一年黄炜先生承诺过，国行2015年必有3A大作。五月份内我们已经看到了《NBA2K15》和《舞力全开2015》两款热门游戏，他们的努力值得玩家期待。



文 稀饭 美编 NINA

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	WB Games	动作冒险
多机种 Batman: Arkham Knight		美版
2015年6月23日	本地1人 在线2人	对应年龄 17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

蝙蝠侠，群英会。

这是DC旗下蝙蝠侠主题的连载漫画系列之一《Batman, Incorporated》的中文译名，但把这个名字用来描述《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，也显得非常恰如其分，因为在这一次的故事当中，蝙蝠侠终于不再像是以往般地孤军奋战，他不仅仅在通讯与技术上有着“神谕”（Oracle）——也就是芭芭拉·戈登提供援助，甚至还与自己的红颜知己、助手和已经出师的学徒并肩作战。与此同时，他那数之不尽的敌人中最强大也最致命的成员都纷纷粉墨登场，企鹅人、双面人、小丑女、谜语人、毒藤女、稻草人，还有充满了复仇欲望的阿克汉姆骑士。就连神秘莫测的死亡天使也在歌谭市中重新现身。在这场正邪人物汇聚一堂的蝙蝠侠新冒险即将展开之际，让我们来认识一下这些即将在歌谭的黑暗之中展开激烈冲突的角色们吧。

蝙蝠家族
Batman Family

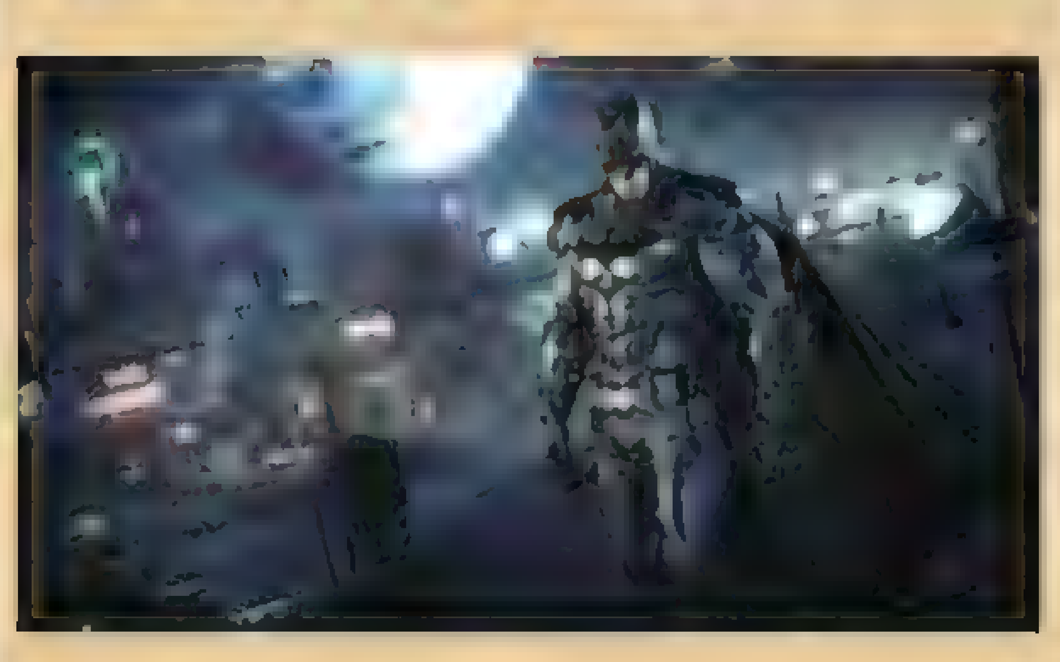
在系列的第二作《阿克汉姆城》当中，蝙蝠侠虽然仍是孤身作战，却能够和猫女（Catwoman）赛琳娜·凯尔在游戏过程中有所互动，玩家甚至可以通过特定的更换点来选择是操纵蝙蝠侠还是猫女，同时在DLC当中，玩家能够扮演初代罗宾迪克·格雷森出师后化身的超级英雄夜翼（Nightwing），于挑战地图当中体验不同于蝙蝠侠的独特玩法，随后在故事DLC“小丑女的复仇”当中，玩家还可以扮演现役罗宾（Robin）提姆·德雷克。这四位曾经的可操作角色，也构成了本作故事线中的正义一方的主要阵容。这群以蝙蝠侠为首并围绕在他身边行动的角色被非正式地称为“蝙蝠家族”，而根据目前透露的DLC消息看来，除了这四位角色，本作还将迎来另外两位重要的蝙蝠家族成员：蝙蝠女孩（Batgirl）和红头罩（Red Hood）。

BATMAN: ARKHAM KNIGHT software©2014 Warner Bros.

蝙蝠侠 Batman

配音演员：Kevin Conroy

◀饰演蝙蝠侠的Kevin Conroy是配音演员界的老将，也是蝙蝠侠配音的专业户，自1992年的《蝙蝠侠》动画电视剧到去年的《蝙蝠侠 突袭阿克汉姆》动画电影，他已经十多次扮演了蝙蝠侠，可谓经验丰富。



百万富翁——按照现今通货膨胀来说应该是亿万富翁、花花公子、秘密犯罪斗士、大批高科技装备的拥有者、武术大师、天才侦探、潜行高手、战术与犯罪知识博学家还有逃生专家等等，蝙蝠侠以及他的真实身分布鲁斯·韦恩身上围绕着太多的光环，令人难以想象这个在童年时因为遭遇抢劫而落得父母双亡下场的孩子，到底是走过了什么样的艰难道路，才成为了今天我们在游戏中所扮演的超级英雄。

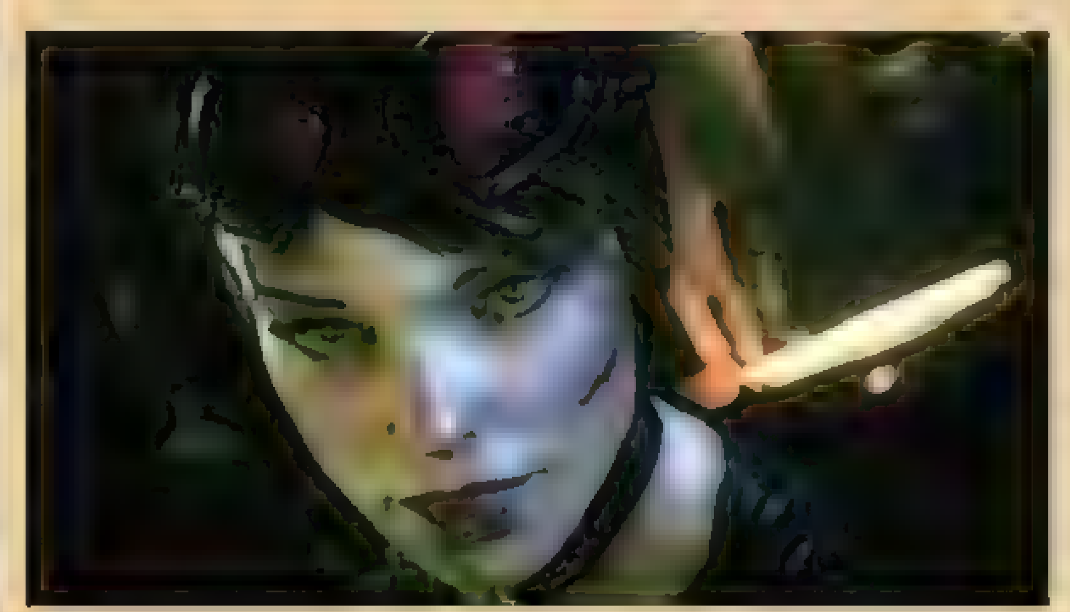
在《阿克汉姆骑士》的故事当中，距离《阿克汉姆城》的事件已经过去了一年，宿敌小丑的死带给蝙蝠侠的冲击，其实比他想象中还要深。但是他已经无暇去深思这一点，因为新的阴云已经浓罩在歌谭市之上，那就是在阿克汉姆疯人院事件后首度重新现身的稻草人，和协助他的全新敌人阿克汉姆骑士。

比起《阿克汉姆城》中的蝙蝠侠，一年后的他在装备的高精化程度上又再进一步，不但全身覆盖着极为高科技的铠甲战服，驾驶的蝙蝠车也经过了全面的强化，玩家们可以期待着在本作当中体验到在操纵蝙蝠侠和驾驶蝙蝠车之间快速切换的独特游戏体验。

猫女 Catwoman

配音演员：Grey DeLisle

◀饰演猫女的Grey DeLisle是一位配音演员和创作歌手，配音生涯可以追溯到1993年，她最近另外一个有名的配音角色是《风暴英雄》当中的幽灵特务诺娃。

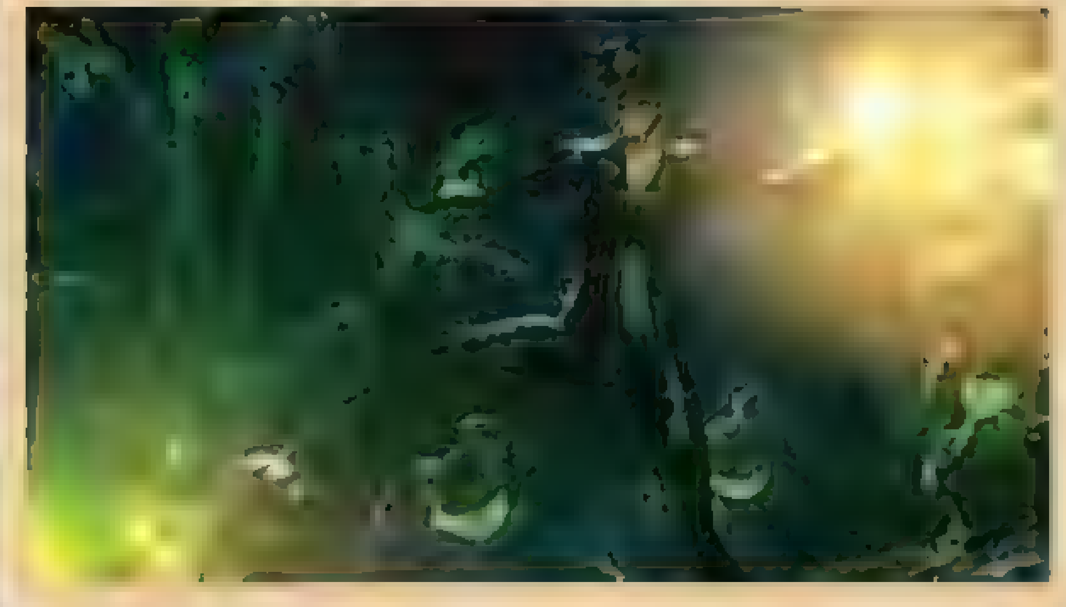


赛琳娜·凯尔，长大于街头，混迹于匪道，成为了一名技艺高超的大盗，而在听到关于蝙蝠侠的传言，并受到启发后，她用自己偷来的资金制作了一套制服，化身为汪洋大盗猫女。

在《阿克汉姆》系列”的游戏故事线当中，猫女和蝙蝠侠早在《阿克汉姆起源 黑门监狱》当中就已经交过手，尽量两度败于蝙蝠侠手下，她却也达成了自己的目标，也让两人之间结下了缘分。

之后她的故事被延续到了《阿克哈姆城》当中，无论是在描述游戏前传的漫画中还是在游戏里，她都担当着重要的角色，甚至一度让蝙蝠侠在危机之中逃出生天，最后她也拿回了自己被双面人偷走的财物，从阿克汉姆城当中逃之夭夭。

而在《阿克汉姆骑士》当中，猫女将作为同伴再一次与蝙蝠侠并肩作战，而且这一次因为合作模式的加入，玩家们将能够第一次真正看到她与蝙蝠侠协力战斗。



夜翼 Nightwing

配音演员：Quinton Flynn

◀“《潜龙谍影》系列”中雷电的英文版配音就是由Quinton Flynn这位业界老将献声，所以由他来担当夜翼的声线自然也是手到擒来。

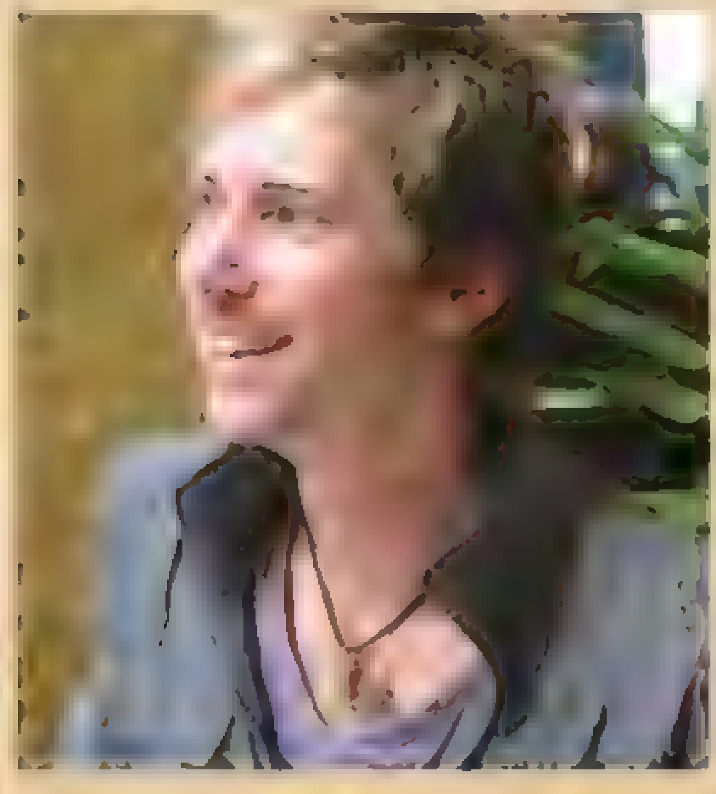
迪克·格雷森，马戏团空中飞人团队“飞翔的格雷森”的一员，在团队中的另外两位成员——也就是他的父母被黑道头目托尼·祖科杀害后，同情于迪克遭遇的布鲁斯·韦恩收养了这个孩子。这一切都发生于《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》中的事件之后，接下来的故事发展和漫画当中的经典剧情类似，迪克发现了布鲁斯的秘密，也在其训练之下成为了蝙蝠侠著名的助手：罗宾。玩家们可以在《阿克汉姆起源》的网战当中使用的角色之一罗宾就是尚未出师的迪克。

当故事发展到《阿克汉姆城》的阶段时，迪克已经完整度过了他作为助手和超级英雄学徒的时光，他为自己取了“夜翼”这个新的超级英雄代号，在距离歌谭市不远的布鲁德海文（Bludhaven）展开了自己行侠仗义的生涯，而在有需要的时候，他也会响应自己导师的召唤，前来歌谭市进行支援。

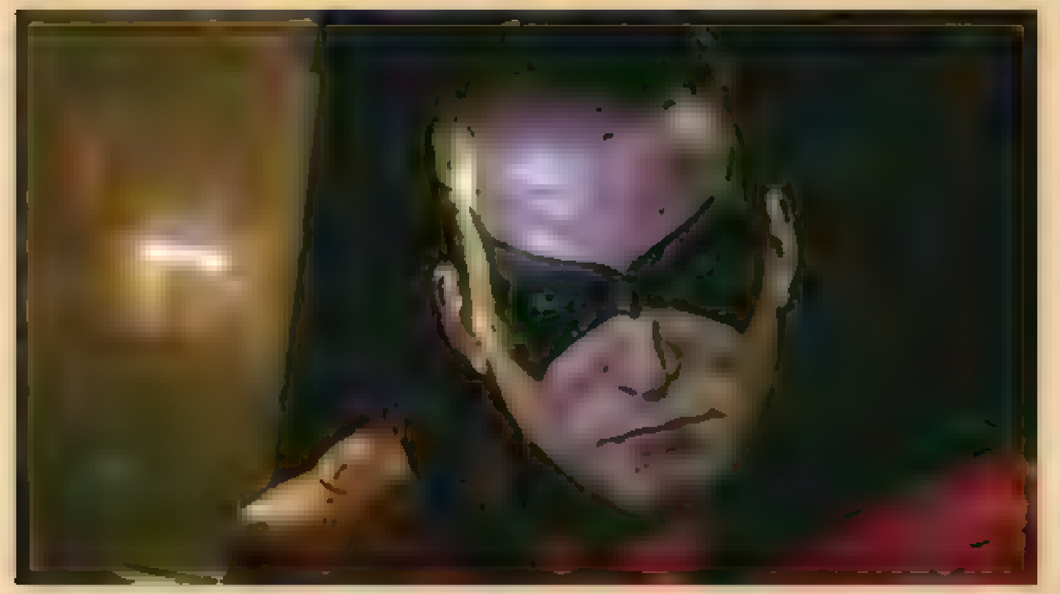
在《阿克汉姆骑士》的故事当中，夜翼也会作为蝙蝠侠的同伴登场，是游戏中的可操作角色之一，不过比起这一点，可能更为重要的，则是夜翼或许不会再只是一个挑战地图可用角色或是剧情当中顺便被提及的配角，而是成为推动故事前进的角色之一。

罗宾 Robin

配音演员：Troy Baker



◀在2013年为大量电子游戏主角担当配音后，Troy Baker在玩家当中的认知度应该高到无需详细介绍了。他的声线变化能力非常惊人，所以在《阿克汉姆起源》中饰演的小丑极为传神。

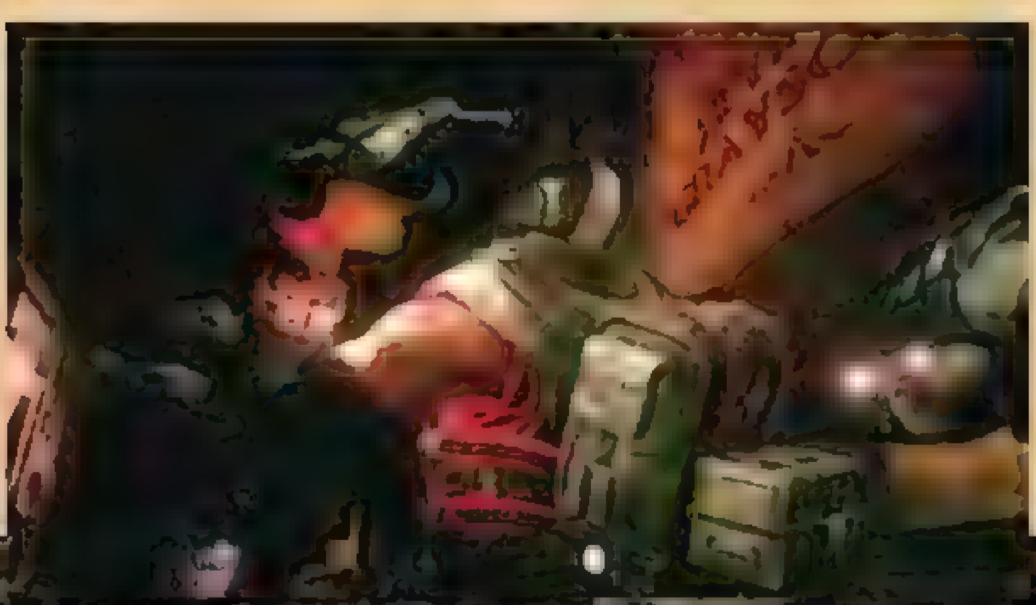


提姆·德雷克，靠着自己的天才头脑自行推导出了蝙蝠侠真实身分的少年，在迪克自立门户，二代罗宾杰森·托德不幸丧生后，靠着自身的努力，接过了罗宾的头衔，成为了蝙蝠侠的第三代助手。

以罗宾的身分，提姆参与到了《阿克汉姆疯人院》之后的故事线当中，靠着他的聪明头脑和学习自布鲁斯的侦探技巧帮助阿尔弗雷德发掘雨果·斯特兰奇博士的黑暗秘密。

而在《阿克汉姆城》的移动端作品《蝙蝠侠 阿克汉姆城 封锁》中，迪克因为不慎遭到毒藤女的控制，被当做傀儡用于阻拦蝙蝠侠，最后被击倒并被注射了精神毒素抗体，得以从控制中脱身。随后在《阿克汉姆城》的故事线中，当蝙蝠侠根据刺客的血迹试图追寻刺客联盟的领袖雷霄奥古（Ra's al Ghul）时，曾经被三位刺客联手袭击，此时提姆及时赶到，帮蝙蝠侠解了围。

随后在《阿克汉姆城》的DLC"小丑女的复仇"中，提姆作为玩家可操纵角色登场，前去调查蝙蝠侠在追查小丑女踪迹时失去音讯的原因。而在《阿克汉姆骑士》当中，提姆有了一身全新的制服，比起罗宾，此时他的造型已经非常接近他在出师之后的新超级英雄身分：红罗宾（Red Robin）。不过在故事当中，他仍然会以现役罗宾的身分与蝙蝠侠共同作战，同时他也是合作模式当中的可操纵角色之一。



蝙蝠女孩/神谕 Batgirl/Oracle

配音演员：Ashley Greene

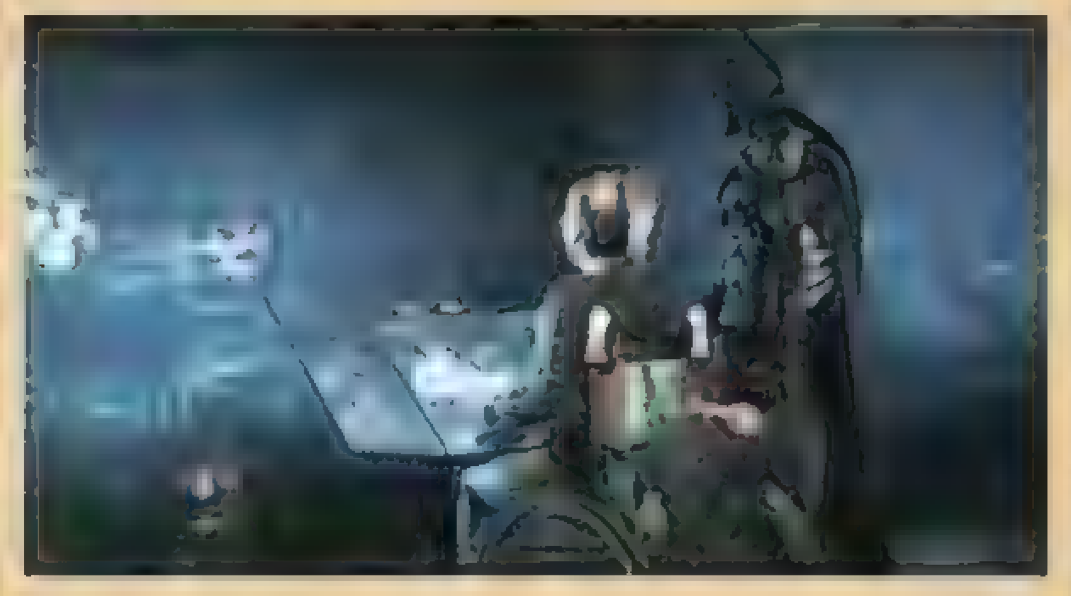
◀同时身兼演员和模特身分的Ashley Greene出演过"《暮光之城》系列"电影，有着对配音演员来说高得有点过分的颜值，《阿克汉姆骑士》是她第一次配音尝试，和前辈们比起来，她的声线更接近于本色演出。

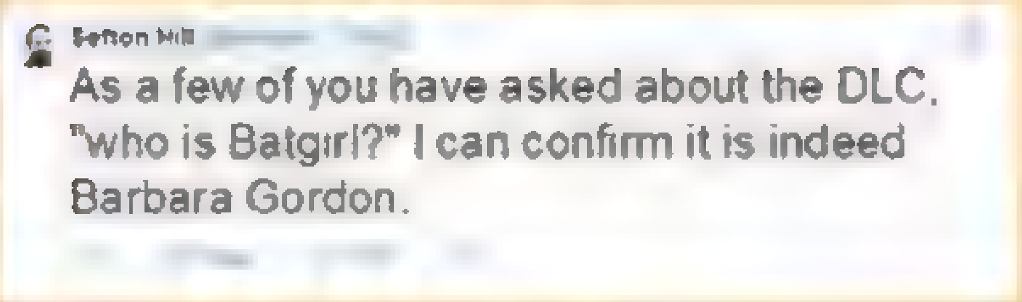
《阿克汉姆骑士》在宣布季票的同时也公布了DLC中会登场的新蝙蝠家族成员，那就是蝙蝠女孩（没有译为"蝙蝠女"是因为漫画中还有"Batwoman"这个超级英雄存在），虽然季票本身的讯息当中没有透露她的真实身分，但光看角色造型，大部分真饭都会猜到她应该就是芭芭拉·戈登，而本作的制作总监Sefton hill也在推特上证实了这个猜测。

关于DLC的内容目前还没有更多的细节公布，所以还是让我们关注回游戏的故事本身。和漫画中的设定非常类似，芭芭拉·戈登作为詹姆士·戈登的女儿，在父亲还是警局队长的时候就已经偶然地和蝙蝠侠建立了联系。在《阿克汉姆起源》当中，芭芭拉就展现出了她过人的电脑技术，硬是黑进了蝙蝠侠的通讯系统中，并和他联手捣毁了企鹅人的武器走私链。

随后她一发不可收拾，走上了化身为蝙蝠女孩，维持正义的道路。但是她并没有在这条路上走多久，就被小丑用枪射中了脊椎，虽然最后她留得一命，却落得了下半身瘫痪的处境。不过这并没有中止她作为犯罪斗士的生涯，她坐上轮椅，利用自己出色的电脑技术，化身为神谕，作为强大的技术后援，继续支持着蝙蝠侠的行动。

她的这一角色定位贯穿了《阿克汉姆疯人院》和《阿克汉姆城》两作，而在《阿克汉姆骑士》当中，芭芭拉在歌谭的钟楼中设置了一个联络总部，继续提供着资讯和技术方面的援助。





Sefton Hill

As a few of you have asked about the DLC. "who is Batgirl?" I can confirm it is indeed Barbara Gordon.

红头罩 Red Hood

配音演员：Troy Baker

杰森·托德，第二代罗宾，在"《阿克汉姆》系列"的故事当中存在感低得像是一个隐形人，在《阿克汉姆骑士》之前，玩家能够察觉到这个角色存在的证据都来自于一些枝末细节，例如在《阿克汉姆城》中的"小丑嘉年华"挑战地图当中，如果玩家操纵第三代罗宾进行挑战，就会听到小丑询问"难道我不是已经杀了你吗？"，显然他把提姆错认成第二代罗宾了。

虽然信息如此稀少，不过从这些细节中来判断，杰森的角色设定应该会和漫画中的定位类似，就是一位有着蝙蝠侠式战斗方式，却并不抗拒使用致命武力的角色。他的立场也显得有点含糊不清，从制服胸口上类似蝙蝠的图案看来，使用了红头罩装扮的杰森应该会是以蝙蝠家族成员的身分作为盟友登场——类似于他目前在最新漫画连载中的定位。但是他又明显地拿着两把手枪作为武器，而且《阿克汉姆骑士》已经是一款M级游戏，就算红头罩真的把敌人当场击毙也不是一件多么难以想象的事情，但在剧情上蝙蝠侠恐怕不可能会允许杰森这么做——至少在和他合作的时候不行。

同时，大部分熟悉原作的玩家恐怕都会第一时间猜测，杰森有可能就是阿克汉姆骑士，毕竟说起熟悉蝙蝠侠一切战术和行动方式，又和他有着深切仇怨的角色，杰森就是首选。当初杀死他的就是小丑，而蝙蝠侠宁愿让小丑在自己面前因为泰坦药剂的副作用死去也不愿意杀死他为杰森报仇。这也是杰森在漫画（其后被改编为动画）《红头罩的复仇》中对蝙蝠侠展开报复的原因。但因为缺乏足够的证据，所以关于阿克汉姆骑士是否真的是杰森这一猜测，估计得在我们玩上游戏后才能够验证真伪。

另外提一句，红头罩目前确定为Troy Baker配音，加上第三代罗宾和《邪恶联盟 凡尘之神》中夜翼的配音都是他，简直可以说是成了罗宾配音专业户。

超级恶人
Super-Villains

在整个DC宇宙当中，作为蝙蝠侠对手而出现在歌谭市的超级恶人们从力量强大的程度上来说，大多只能算是低下的凡人水平，和超人、神奇女郎以及闪电侠的那些动辄毁天灭地甚至扰乱时空的对手比起来，破坏力不值一提。但是他们身上所反映出的人性丑恶与黑暗之处，却往往是在其他超级恶人身上看不到的。我们几乎无法从佐德将军和达克赛德这些外星人恶棍身上找到属于人类的性格特征，却能够在横行歌谭市的邪恶之徒的言行中察觉到自己的影子，因为在那疯狂的外表之下，深埋在他们体内的仍然是一个个普通人类的灵魂，这也让他们的行径显得更为可怕。让我们来看看在《阿克汉姆骑士》当中，这些恶人们又将为蝙蝠侠带来何种障碍。

稻草人 Scarecrow

配音演员：John Noble

◀有看过美剧《危机边缘》（Fringe）的读者应该都会记得John Noble在其中的精彩表演，而他在配音上的功力也同样深厚。

作为《阿克汉姆疯人院》当中最有代表性的反派之一，稻草人的形象和他三次为蝙蝠侠设计的恐惧幻觉关卡都令人印象深刻，但更令人感到不寒而栗的则是他的下场：在威胁蝙蝠侠他要对歌谭市的水源投放恐惧毒气后，却被藏身在下水道中的鳄鱼人袭击，哪怕在蝙蝠侠击退了鳄鱼人后，稻草人还是被拖入了水中。

不过实际上在隐藏于《阿克汉姆疯人院》制作表之后的彩蛋影像中，稻草人再次现身，他靠着攀在浮于水上的泰坦药剂储藏罐，顺着水流逃到了大海之上。

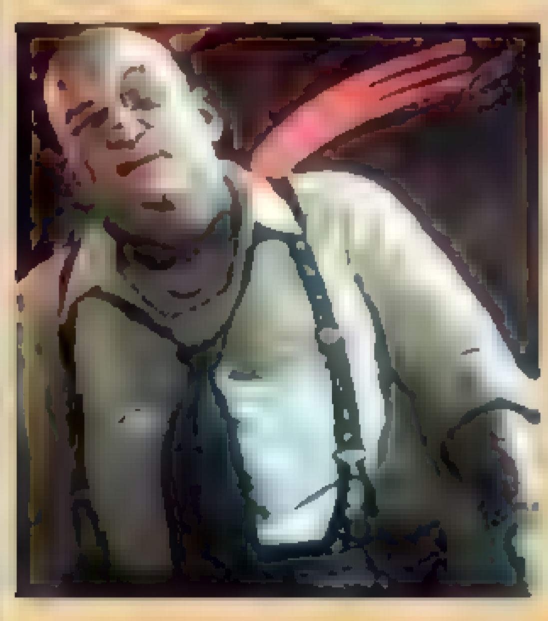
之后在《阿克汉姆城》中，稻草人再没有现身，不过他并非完全缺席，而是有几个线索透露了他仍然在阿克汉姆城暗中行动，例如小丑曾在语音留言中暗示稻草人还活着，一艘属于歌谭黑道枭雄法尔科尼的船上有着恐惧毒气罐等等，他甚至还留下了电台信号来对蝙蝠侠发出警告，三句台词分别是“我会回来的，蝙蝠侠！”、“你将要为你对我所做之事付出代价！”和“恐惧将会把歌谭撕成碎片！”

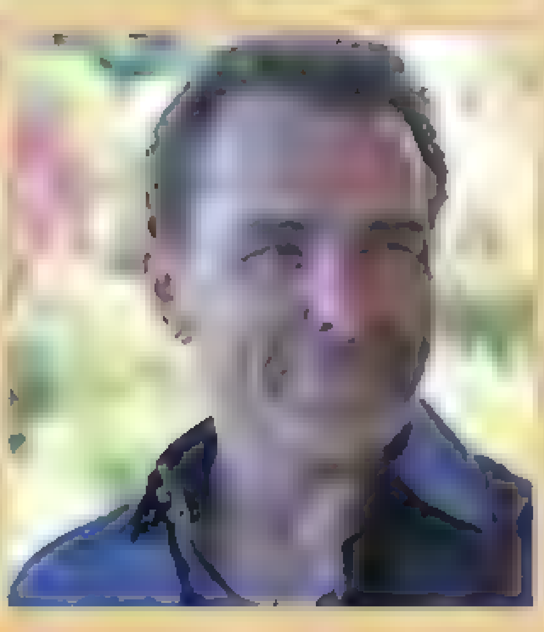
这基本上归纳了稻草人在《阿克汉姆骑士》当中的行动目标，他在《疯人院》事件后花了两年筹划向蝙蝠侠报复，不但联合了诸多蝙蝠侠的敌人，甚至找来了阿克汉姆骑士这个强大的同伴，在歌谭市的万圣节之夜，展开了行动。

本作当中稻草人的造型鸟枪换炮，尤其是右手的恐惧毒素注射器手套，比其在他疯人院时的版本，显得非常高科技化，不过惟独他的脸，比起以往还要可怕，嘴巴处还能够看到几乎完全破损的嘴唇，那是他当时被鳄鱼人袭击后留下的恐怖伤疤。但是要说最鸟枪换炮的地方，自然还是稻草人的行动思维，这一次他不再亲身出击，而是试图用一个幕后黑手的身分来击败蝙蝠侠，展现出了这个角色全新而更为黑暗的一面。

企鹅人 Penguin

配音演员：Nolan North





尽管在歌谭市算得上犯罪世界的一方强豪，但企鹅人在蝙蝠侠手上往往就是当沙包的命，每次都要被揍得满地爬才肯透露出蝙蝠侠想要的信息来。这个模式从《阿克汉姆起源》就开始出现，几乎贯穿了“《阿克汉姆》系列”——除了在《疯人院》时他靠着贿赂提早出院逃过了“一劫”。之后在《阿克汉姆城》当中，他甚至被蝙蝠侠以布鲁斯·韦恩的身分揍了一顿，而且就连他作为秘密武器的巨大活尸所罗门·格兰迪也败在了蝙蝠侠手上，被气得发疯的企鹅人自己端起一把榴弹发射器要和蝙蝠侠拼命，下场自然可想而知。

不过尽管每次都被蝙蝠侠搞得灰头土脸，企鹅人总能想到办法让自己逃脱法律的制裁，所以在《阿克汉姆城》事件一年后，作为被稻草人联合的反派之一，企鹅人再次登场，发挥他作为黑市商人的特长，为众多暴徒提供武器，以展开对歌谭和蝙蝠侠的报复。

◀对于PS系主机玩家来说，Nolan North应该是非常熟悉的老面孔了，因为除了企鹅人，他最有名的配音角色之一，就是“《未知海域》系列”的主角德雷克。

双面人 Two Face

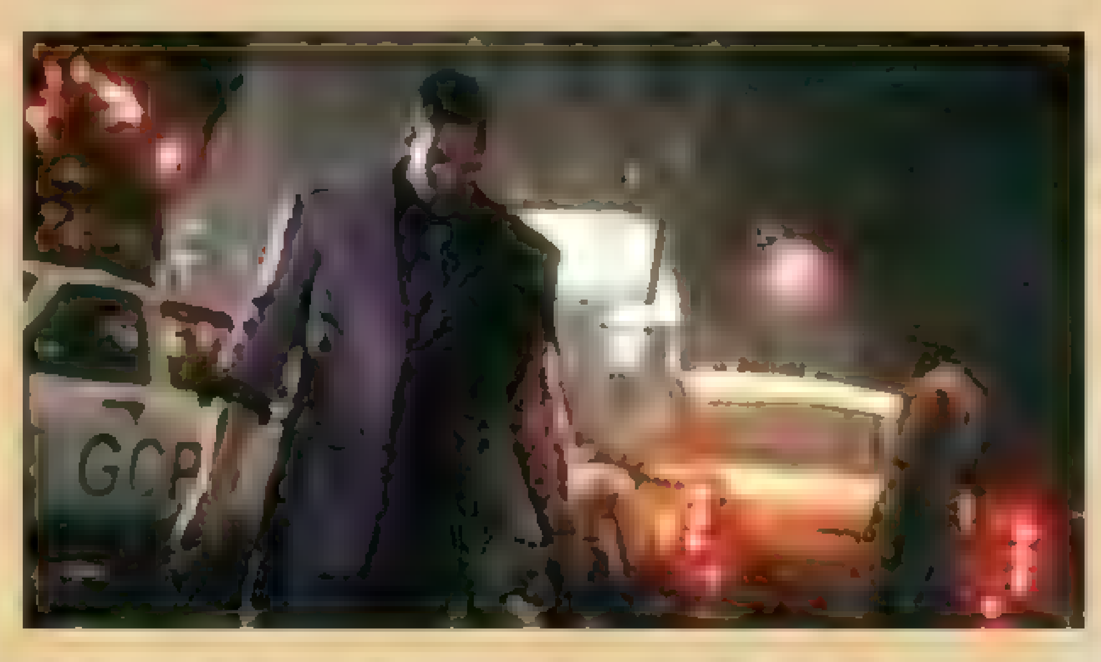
配音演员：Troy Baker

和漫画中的设定类似，原本是地区检察官的哈维·丹特曾经是蝙蝠侠最强大的盟友之一，负责在法律领域确保那些被蝙蝠侠逮捕的犯人受到应有的惩罚。但是当一个罪犯把酸液泼到哈维的脸上，让他惨遭毁容，曾经正义的检察官也迅速在精神崩溃中堕落成了歌谭市最大的犯罪头目之一：双面人。

在成为罪犯之后，双面人也是蝙蝠侠最常打交道的对象之一，例如在《阿克汉姆疯人院》当中，蝙蝠侠解决疯人院的危机之后，便收到了消息称双面人正在抢劫银行，于是立刻前往制止。而在《阿克汉姆城》游戏之前的故事线当中，双面人则和猫女发生了严重的冲突，最后导致的结果就是玩家在游戏最前期看到的场面：猫女被倒吊在一个酸液池上，还被双面人用枪指着脑袋，还好最后被赶到的蝙蝠侠出手拯救。

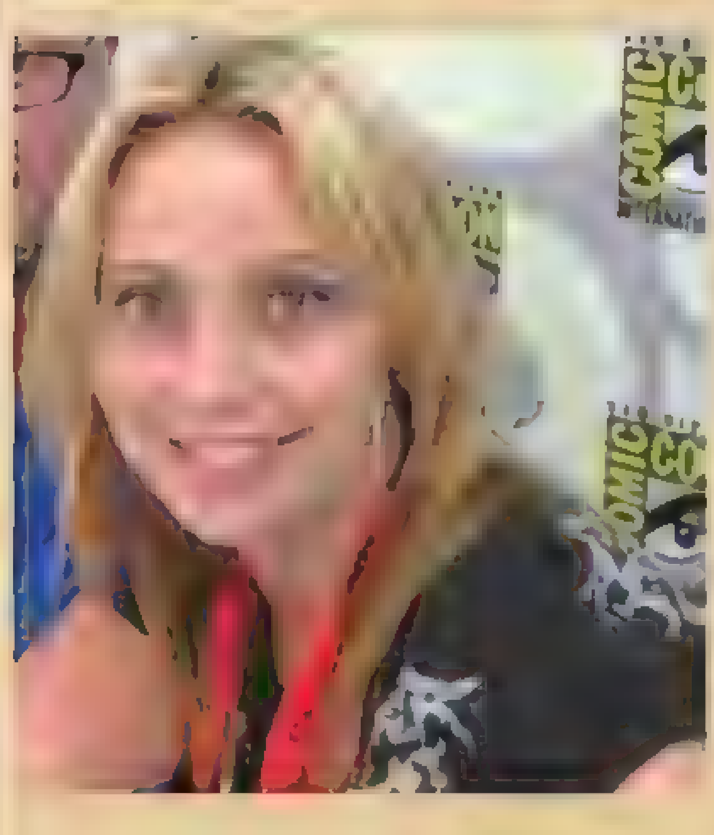
在随后的故事发展当中，双面人也充分发挥了他作为乱局制造者的功能，又是跟犯罪领域的“好基友”企鹅人抢地盘，又是让手下去炸猫女的公寓来泄愤，结果最后落得了被猫女暴揍一顿的下场。

其后双面人的动向不明，有传闻称他可能被关进了哥谭警局的监狱当中，不过在一年后的《阿克汉姆骑士》当中，双面人再度出现，成为了稻草人的盟友之一，继续在歌谭市散播混乱。



小丑女 Harley Quinn

配音演员：Tara Strong

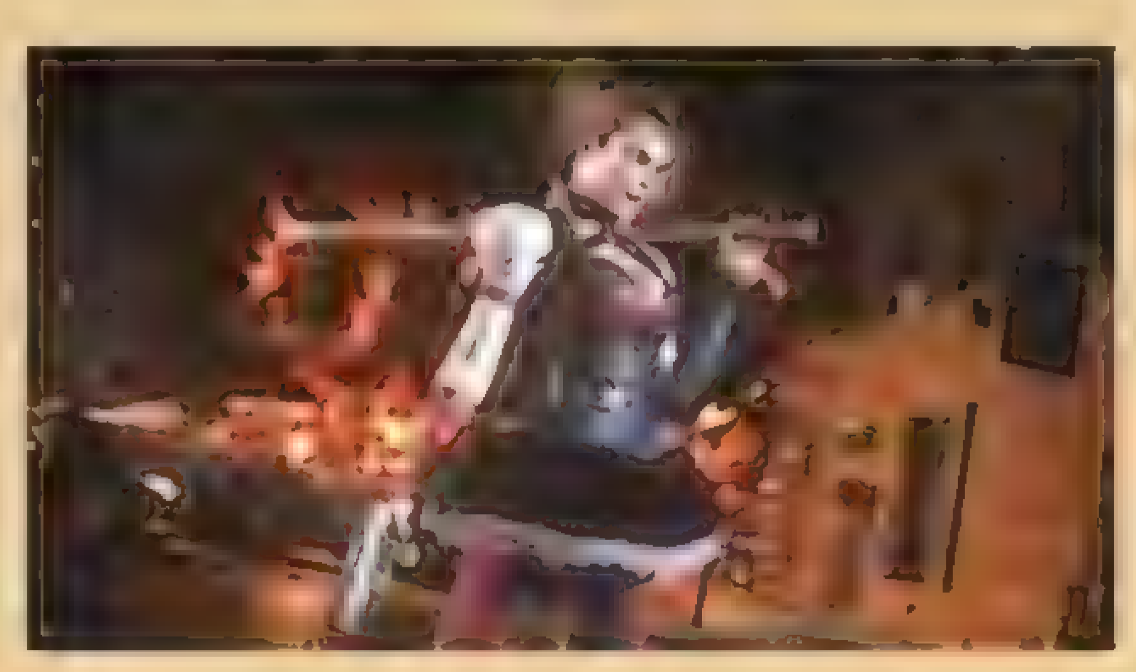


◀多次受安妮奖与艾美奖提名的Tara Strong，配音生涯可以追溯到1987年，除了小丑女之外，她最近配音过最有名的角色之一是《潜龙谍影V 原爆点》当中的帕兹。

“《阿克汉姆》系列”中小丑女的角色故事线基本是按照漫画的经典脉络去编写，在《阿克汉姆起源》当中玩家就可以在黑门监狱见到当时还是一位精神科医生的哈琳·奎泽尔（Harleen Quinzel），而她也正是在这一作中见到了启发她——又或是释放了她内心真正疯狂的人：小丑。

不过非常不幸的是，小丑第一次向她进行自述时，使用了一种心醉神迷的语气描述他如何在遇到蝙蝠侠后，被其彻底改变了思维方式，但因为小丑并没有准确地说清楚自己描述的对象到底是谁，让哈琳误以为小丑所说的人就是她，从而对这个疯子产生了不应该有的感情。

之后事情一发不可收拾，到了《阿克汉姆疯



人院》中，哈琳已经改名为哈莉·昆恩（Harley Quinn），成为了恶名昭彰的小丑女，在疯人院当中协助小丑大闹了一场，却避免不了被蝙蝠侠击败并关进牢房的命运。

这一点在《阿克汉姆城》中也没有太大的变化，而且因为小丑的身体遭到了泰坦药剂侵蚀，基本只能靠着轮椅行动，所以小丑女基本上就成为了小丑意志的直接执行者。

这也解释了她在《阿克汉姆城》结尾目睹小丑死亡后受到的冲击，她变得更为偏执而疯狂，策划了一个向蝙蝠侠复仇，并和他同归于尽的计划，但最后却在第三代罗宾插手的情况下最终失败，再次落得了被逮捕的下场。

但显然没有哪个监狱真正关得住她，一年后，小丑女再次出现在歌谭市当中，她通过纠集小丑之前的追随者，成为了小丑真正意义上的继承者，而且也加入到了稻草人的阵营当中，要再一次为小丑向蝙蝠侠复仇。

谜语人 The Riddler

配音演员：Wally Wingert

◀外表走谐星路线的Wally Wingert也是一位配音老手，除了谜语人之外，他还配过不少有意思的角色，例如《漫威对卡普空3》中的魔多客（MODOK）。

尽管从任何角度上来说，谜语人都算不上是蝙蝠侠的真正强敌，但起码在“《阿克汉姆》系列”中，他是真正意义上的全勤角色，哪怕是在《阿克汉姆起源》当中，他也以恩尼格玛（Enigma）的身分，为蝙蝠侠在歌谭市中布置了大量的难题。当然这与其说是谜语人对此有着超乎常人的执着和顽强的意志，倒不如说是因为游戏安排的需要，毕竟要说起解谜和收集内容，再也没有比谜语人更合适的角色了。

所以尽管屡屡被蝙蝠侠破解谜题并遭到逮捕，有着天才头脑和超强逻辑思维能力的谜语人自然不可能被长期地关押在监狱中，他再次回到歌谭市，又一次用智力谜题挑战蝙蝠侠的思维能力极限，而且这一次，他还创造了需要使用蝙蝠车去解开的谜题。另外一个重要的特点就是，谜语人似乎已经抛弃了难以预料和控制的人类暴徒作为自己的手下，转而使用机器人作为其傀儡，而猫女将会和蝙蝠侠一起联手对抗这些新型的敌人。

萤火虫 Firefly

配音演员：未确定（《阿克汉姆起源》中为Crispin Freeman）

◀其实已经年过40的Crispin Freeman驻颜有术，还是一副小鲜肉的样子，所以经常会为帅哥角色配音，例如他起码在三部《指环王》主题游戏中扮演过精灵王子莱戈拉斯，相比起来为萤火虫配音算是他的异色挑战。

在《阿克汉姆起源》当中萤火虫作为其中一名受到黑面具悬赏吸引而前来挑战蝙蝠侠的刺客登场，他的造型和漫画中比较类似，是一个靠着飞行装置和喷火器来实行犯罪的超级恶人。他原本是军队的烟火专家，但是却因为喷火器具故障而导致全身大面积烧伤，这也让他失去了理智，偷走了军队的喷火器和飞行背包后成为了一名罪犯。

不过在和蝙蝠侠的对决当中，他不幸惨败，所使用的装备也被蝙蝠侠粗暴地拆解，但似乎并没有受到摧毁，所以在《阿克汉姆骑士》当中，这位疯狂的纵火犯再一次得到了展翅高飞并和蝙蝠侠一决雌雄的机会。

毒藤女 Poison Ivy

配音演员：Tasia Valenza

◀Tasia Valenza早年较为专注于演艺事业，不过以在《蝙蝠侠》动画电视剧中配音为契机，她开始了配音演员的生涯，除了毒藤女，她还曾为《异说 最终幻想》中的时之魔女阿尔迪米西娅配音。

尽管并没有直接出场，但实际上毒藤女在《阿克汉姆起源》当中就已经和蝙蝠侠擦身而过。在剧情DLC《冷与酷》当中，她曾前往费里斯·博伊尔（Ferris Boyle）的歌谭集团（GothCorp），为该公司运送冷冻农作物提供建议，当时她的身分还是帕梅拉·艾斯利（Pamela Lillian Isley），一位刚刚毕业的植物学家。

不过当急冻人（Mr. Freeze）手下的暴徒入侵到歌谭集团中时，她却通过某种手段躲过了暴徒的袭击，逃出了集团所在的大楼，只留下了她在生物实验室工作时的身分卡。鉴于她当时应该并没有被其导师伍德哲尔博士（Dr. Woodrue）转化为人与植物的混种形态，我们只能认为帕梅拉是靠她的个人魅力或是随机应变的能力逃过了危机。

但她的运气也到此为止了，在《阿克汉姆疯人院》的故事发生之前，她就被变成了能够操纵植物的毒藤女，也成为了一名臭名昭彰的罪犯，能够通过特有的毒液催眠他人，并控制其行为，但只对男性有效。同时她也能够操纵植物，让它们成为致命的攻击手段。

在《阿克汉姆疯人院》当中，毒藤女是BOSS之一，不过哪怕有着被注射了泰坦药剂的

植物，她还是败在了蝙蝠侠手上，而在《阿克汉姆城》当中，她则短暂地成为了猫女的对手，但最后在猫女答应帮她找到一株稀有的植物后，又转而与她合作。在《阿克汉姆城》故事完结后，毒藤女的去向不明，有传闻称她应该是被当局逮捕并囚禁起来，但在《阿克汉姆骑士》当中，她又以带着东瀛风情的新造型出现，并对蝙蝠侠放出狠话，要将他彻底消灭。显然，她也加入到了稻草人的一方，成为了本作的反派角色之一。

阿克汉姆骑士 Arkham Knight

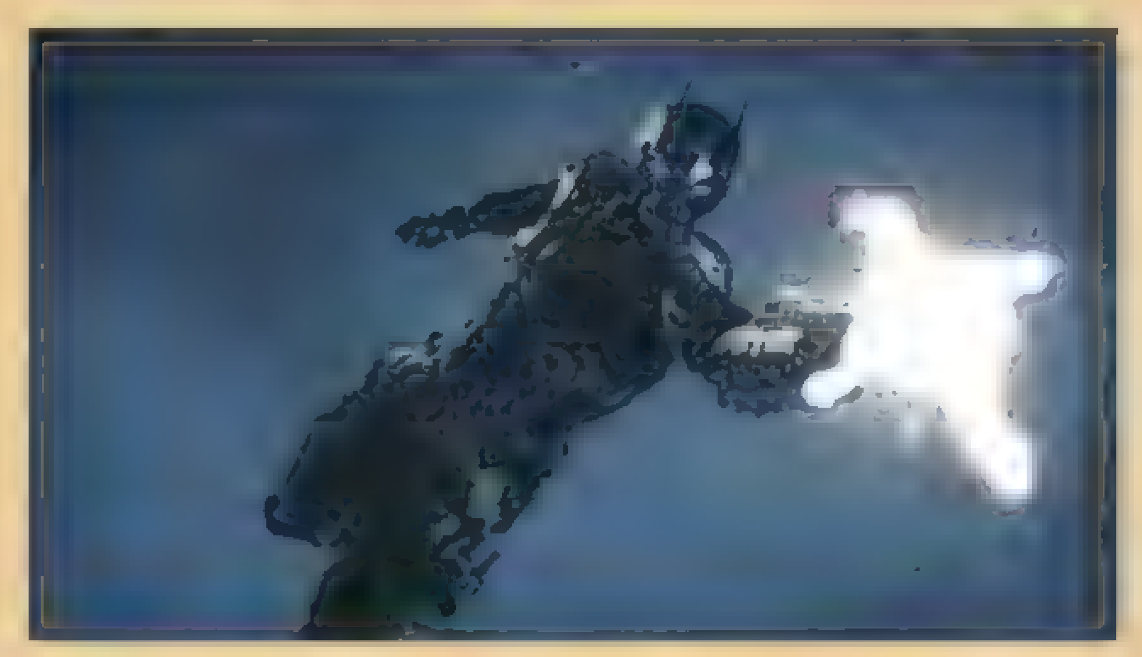
配音演员：Troy Baker

在本作公布之初，制作组 Rocksteady 就向玩家保证，阿克汉姆骑士将会是一个原创的反派角色，一个与蝙蝠侠完全对立的存在。于是我们看到了一个身上带有大量蝙蝠特征，却又在行为上和其完全相左的强大对手，他选择使用致命手段，他不是独行侠而是带领着一支佣兵军团，他不像是一位侠客而更像是一个士兵，更重要的是，他并不为了大义行动，而是为了自身目的而不惜行使邪恶的手段。

对于只玩过游戏的玩家来说，这的确是个前所未见的角色，但对于熟悉蝙蝠侠的玩家来说，就正如稀饭我在前文的红头罩部分所说那样，这角色听着怎么都像是第二代罗宾杰森·托德的翻版。更为可疑的是，红头罩和阿克汉姆骑士的配音演员竟然都是 Troy Baker，虽然这位高产的帅哥声线变幻莫测，甚至扮演过《阿克汉姆起源》中的小丑，也是第三代罗宾的配音，所以我们并不能断定阿克汉姆骑士的真实身分就是杰森·托德，但这一点也的确令其显得更有嫌疑。

不过 Rocksteady 作为蝙蝠侠题材游戏的专业户，应当比大多数真饭更清楚阿克汉姆骑士与杰森的相似之处，所以他们也有可能是从其他有着类似经历的角色身上下手，例如从他能够指挥一支私人军队和极其粗暴的行为方式来看，他有着一点贝恩的影子——尽管两者身形并不相似，而且在《阿克汉姆起源》当中，贝恩因为过度使用强化毒液，而变成了《阿克汉姆疯人院》和《阿克汉姆城》中肌肉有余智商不足的模样。

当然，在这两个猜测之外，其实也有另外一种可能性，那就是漫画连载中出现过的“蝙蝠侠的三个影武者”（The Three Ghosts of Batman）。这一故事中讲述了歌谭市警察局为了避免蝙蝠侠在意外死去后，会让城市中失去守护者，便精心挑选了三位警察，让他们学习蝙蝠侠的战斗方式，以成为他的替身。



但实验最后出现了严重的问题，负责这一项目的赫特博士（Doctor Hurt）决定让三个警察受到和蝙蝠侠类似的情感伤害，来让他们得到化身为蝙蝠侠的动力，于是三位警察都遭遇到惨痛的经历。第一位警察约瑟夫·穆勒原本是警察部门的神射手，却在和蝙蝠侠过招时被打断双手，导致不得不提前退休；第二位警察布兰卡被原本贝恩所用的毒液和狂暴血清所控制，最后在狂怒中杀死了自己的家人；第三位警察迈克尔·郎的家人则被赫特博士偷偷杀死。于是他们都成为了疯子和罪犯，——和蝙蝠侠过招并被最终击败。

如果这一故事被游戏的剧情所采用，那么三位警察理论上都有成为阿克汉姆骑士的潜力，但是约瑟夫和布兰卡的可能性会更高一些，至于迈克尔·郎为什么不太可能是阿克汉姆骑士，请参阅下文“死亡天使”的介绍。

第三方势力 Third-party

在《阿克汉姆骑士》的故事前期，歌谭市就因为稻草人发出散布毒气的警告而变成了一座几乎没有平民，只有罪犯横行的城市，仍然坚守在这里的，除了神秘的犯罪斗士蝙蝠侠和他的盟友，就只有歌谭警局的警员和侦探们。所以当蝙蝠侠正与各路恶人斗法时，在戈登局长的带领下，代表着歌谭市最后正义力量的警察们也在试图恢复城市的秩序，只是和之前作品中的遭遇类似，他们的努力往往需要付出生命作为代价。而在同时，代表着神秘组织圣迪马教团（Order of St. Dumas）的死亡天使（Azrael）也在对蝙蝠侠作出预言的一年后再次现身，预示着他口中的黑暗时刻即将到来。

哥谭警局 Gotham City Police Department，简称GCPD

詹姆士·戈登局长 Commissioner James Gordon

配音演员：Tom Kane

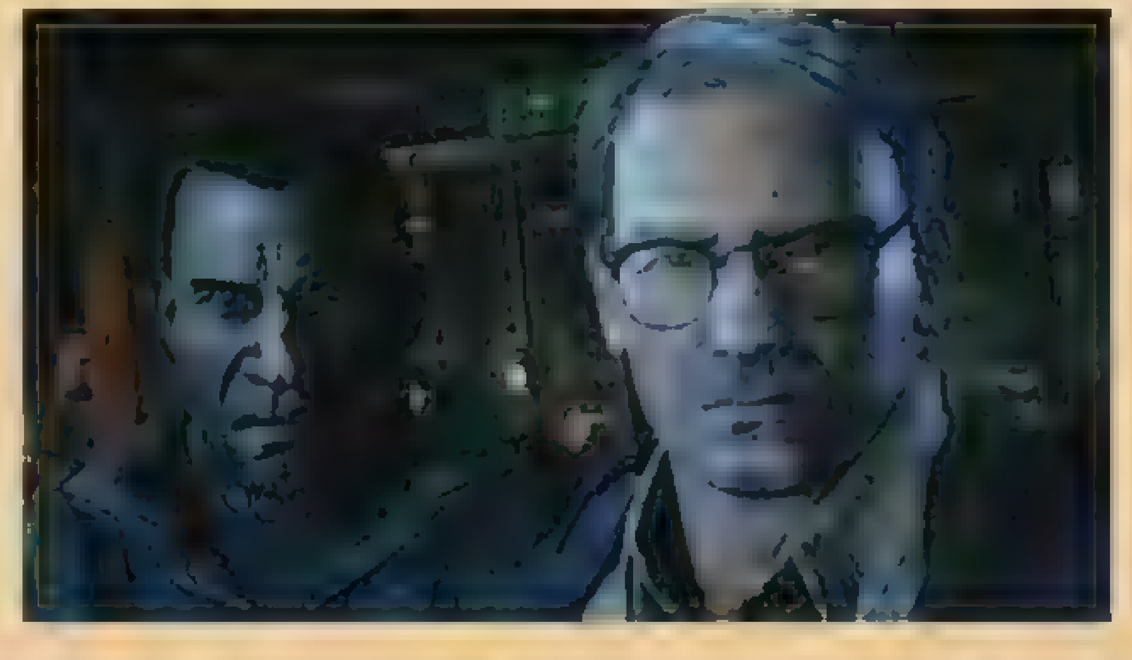
经过《阿克汉姆起源》、《阿克汉姆疯人院》和《阿克汉姆城》中多次合作后，蝙蝠侠和戈登局长已经建立起了一种牢不可破的信任关系，所以在《阿克汉姆骑士》当中，这位上了年纪但仍然保持着廉洁公正的警察局长仍然会是蝙蝠侠最为可靠的盟友。

亚伦·凯许 Aaron Cash

配音演员：Duane R. Shepard Sr.

在《阿克汉姆疯人院》中就登场过的亚伦·凯许曾经是一位警察，却在遭遇到一场和死亡天使有关的意外后，受到持续的精神困扰，最后辞去工作，成为了疯人院的保安，结果还在一次监狱暴动里被鳄鱼人咬掉了左手，不得不用一个钩子来代替。

他随后被卷入了小丑在疯人院策划的暴动中，在九死一生地幸存下来后，因为疯人院关闭，他又转而为一个在阿克汉姆城中的医疗小队服务，结果不幸被小丑女的手下绑架，被蝙蝠侠救出之后竟然没多久又落到了谜语人手中，运气简直可以说是衰到极点。



甚至到了医疗小队一行人再度被蝙蝠侠救出来后，亚伦竟然还遇到了一次危机，差点被贝恩干掉，而这一次救了他的却是神秘的死亡天使。不过在救下他时，死亡天使对亚伦的称呼唤起了他的回忆，这个把他叫做“菜鸟”的神秘人物，很有可能就是亚伦在担当警察时的拍档：迈克尔·郎。

经过两次差点要了他命的职业经历之后，因为种种变故再次失业的亚伦终于意识到自己的归宿何在，所以再一次申请成为歌谭市的警察。于是在《阿克汉姆骑士》的故事当中，他将作为戈登局长的左右手登场，与罪犯们进行艰苦的斗争。

圣迪马教团 Order of St. Dumas

死亡天使 Azrael

配音演员：Khary Payton

◀Khary Payton是一位在动画和游戏领域都有着丰富经验的专业配音演员，最广为人知的角色配音有DC漫画主题游戏中的电子人（Cyborg）和漫威漫画主题游戏中的刀锋战士（Blade）。

“Azrael”这个词转译自希伯来语，其中一个意思就是指代其中一位死亡天使，而在DC宇宙当中，这是一个圣迪马教团给予其律法执行者的名称，本质上是一个职位的代号，故而采用了“死亡天使”这个意译，而不是音译的“亚兹拉尔”。

尽管在漫画中曾经有数个角色获得死亡天使的称号，但在《阿克汉姆》系列”当中，目前出现在游戏里并使用着这个称号的角色只有一人，那就是迈克尔·郎（Michael Lane）。

他原本是警方锐意想要打造出的“终极犯罪斗士”——这一设定和漫画中的蝙蝠侠替身类似，而从结果上来说，迈克尔也没有如同预期的那样成为一个超级警察，倒是沦落为罪犯，直到被蝙蝠侠击败后，才认识到了自己的罪过。他最后被招募到了神秘的圣迪马教团当中，成为了一位抗击邪恶的圣战士，也就是死亡天使。

他现在因为身穿哀伤战袍，获得了超越常人的力量、体能和速度，手中的原罪之剑能够焚烧被诅咒的灵魂，更重要的是，他还被告知了一段预言，其中预示了稻草人的归来，和歌谭会陷入的困境。如今，预言中的一切已经成真，死亡天使也再度现身歌谭，但是他在这场灾难之中又会扮演着什么样的角色呢？一切都还有待游戏的剧情去解答。

季票内容一览

本作的季票公布时曾经引来了一番争议，因为其价格竟然高达40美元，连上游戏本体，价格已经达到100美元，哪怕以《阿克汉姆骑士》这种规模和品质的大作来说，这个价格还是显得非常惊人。让我们来看看季票当中都包括了什么样的DLC内容，至于值不值，那就要留给玩家们自己判断了。

1.“蝙蝠女孩 家庭事务”（Batgirl:A Matter of Family）前传故事剧情DLC。既然这是一个前传故事，蝙蝠女的身分又已经被证实是芭芭拉·戈登，那么很可能会讲述的就是她化身蝙蝠女孩行侠仗义，却最后因为受到小丑袭击而落得下身瘫痪的经典情节，不过鉴于游戏的故事线和漫画并不完全相同，所以具体的剧情安排还要等DLC推出后才能确定。

2.“羞辱季节”（The Season of Infamy）剧情DLC。这个剧情DLC的特征是将会有全新的超级恶人入侵歌谭，玩家需要操纵蝙蝠侠挺身对抗。这一部分的内容会有新的故事、新的任务和新的系统，其形式可能类似于《阿克汉姆城》的“小丑女的复仇”DLC和《阿克汉姆起源》的“冷与酷”DLC。

3.“歌谭市故事集”（Gotham City Stories）剧情DLC。这个DLC会聚焦于蝙蝠家族当中的其他成员，所以玩家应该会有机会扮演猫女、夜翼和罗宾，体验他们专属的故事。目前不清楚红头罩的DLC是否也是这个DLC当中的一部分。

4.“传奇蝙蝠车与主题赛道”（Legendary Batmobiles with Themed Tracks）扩展DLC。根据透露的情报看来，蝙蝠车的造型会和赛道的主题保持一致，而主题的内容会是来自于不同时期的蝙蝠侠作品。

5.“犯罪斗士挑战地图包”（Crimefighter Challenge Maps）扩展DLC。算是系列的传统项目，内容就是战斗和潜入挑战的新地图，玩家除了扮演蝙蝠侠，也有机会操纵其他蝙蝠家族成员。

6.“角色皮肤”（Character Skins）扩展DLC。除了蝙蝠侠之外，猫女、夜翼和罗宾也有额外的新皮肤。

除了季票列出的DLC，本作还有一些不包含在其中的DLC内容，例如预购本作可以获得扮演小丑女的DLC，如果在GameStop购买本作就能够获得扮演红头罩的DLC，要是玩家购买了PS4版，则能够获得“稻草人的噩梦”额外任务和正义联盟3000版本以及1966年电视剧版本的蝙蝠侠角色皮肤，这三个内容是PS4限时独占的。可以想象，这些DLC日后应该都会作为能够单独购买的内容在卖场开放，所以如果是本作的真饭玩家，那么要花的钱还有可能会超过100美元，这就是考验大家信仰度的时候了。

▲为了增强PS4版《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的吸引力，索尼除了推出游戏主题限定主机，还为玩家们争取到了额外的DLC，可谓是下足了心思。不过限于第三方的营销策略，这些增外DLC内容表现一般都不太出彩，又或是根本无关痛痒，所以XOne平台的玩家们倒也不必介意。

稀饭我个人的看法是，故事DLC这种涉及到游戏体验完整度的内容，最好还是买，但挑战地图和主题赛道大家大可以按自己口味决定入不入，皮肤这种可有可无的那就真看大家钱包深度了。从这个角度看来，季票真正意义上必买的内容只占一半左右，所以大家如果对内容有所顾虑，也大可以等DLC推出后对比一下单独购买的价格和季票的总价，再来决定到底是怎么买。

PROJECT X ZONE 2 BRAVE NEW WORLD

プロジェクト クロスゾーン2 ブレイブニューワールド

2012年秋的《跨界计划》让不少玩家坚定了购买3DS的决心。这款作品由Monolith开发，采用了和《机战》一样的主题，只不过将参战阵容替换为SEGA、Capcom、NBGI这3家公司的游戏角色。由于这3家公司拥有数不清的人气作品和角色，因此游戏自从公布起便备受玩家期待。而游戏登陆欧美市场后基于同样的理由而取得了不错的销量。如今续作已经公布，而且将在世界范围内一起发售。尽管游戏系统还未公布，但光是已公布的出场阵容便已相当诱人！

跨界计划2 勇敢新世界	BNEI	策略角色扮演
3DS		

文 纱迦
美编 心の永恒

声优：近藤孝行

声优：花村怜美

成步堂龙一&绫里真宵

来自"《逆转裁判》系列"的律师和助手。虽然是两个人，但也是作为单人单位那样的辅助角色存在的，攻击方式自然是标志性的"异议あり"。
参战作品一览

本作目前已经公布的参战作品数量达到了19个，注意这19个作品中有部分是包括整个系列的，因此实际上的分量要远超19这个数字。而目前所谓的参战作品，是指有我方角色参战的，以前作的例子来看还有派出敌方角色参战的作品，甚至还有仅以音乐、场景、道具参战的作品，因此实际数量要多得多！（前作是29部作品）

下面就让我们来看看目前公布的参战作品！其中带★的作品为本作首次参战。（不要问我为什么有的同系列作品算在一起，有的又要分开算，都是官方的锅。）

Capcom
《生化危机 启示录》
★《生化危机6》
《街头霸王》系列
《鬼泣》系列
《洛克人X》系列
★《逆转裁判》系列
★《出击飞龙》系列

SEGA
★《如龙 终焉》
《VR战士》系列
《樱大战》系列
★《SHINOBI忍》
★《怒之铁拳》系列

BNEI
★《噬神者2》
★《灵魂能力V》
《宵星传说》
《铁拳》系列
《.hack》
★《.hack//G.U.》
★《召唤之夜3》

©CAPCOM CO.LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

前作角色今何在

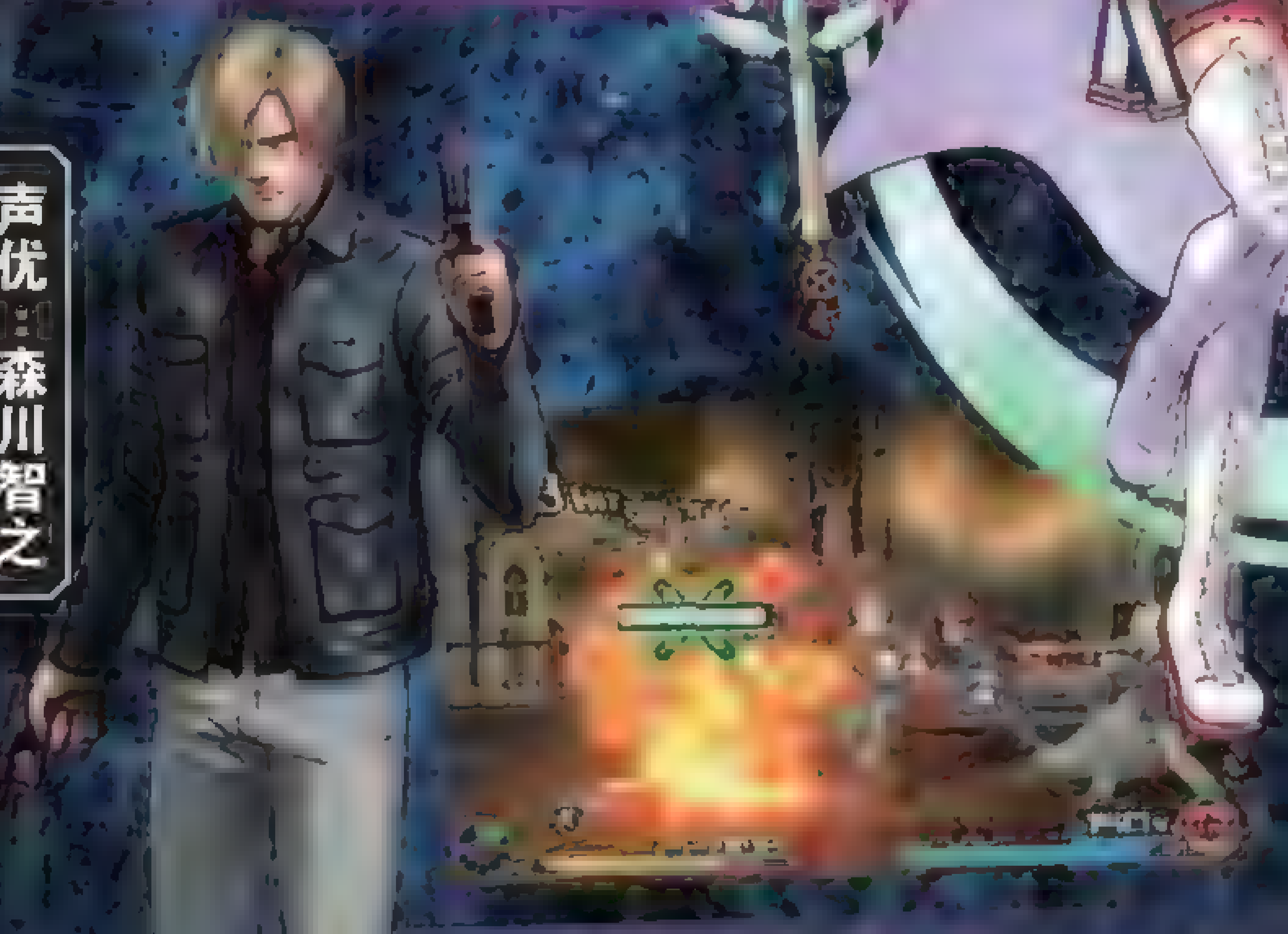
在前作中光是我方角色就超过 50 人，而且还分为双人单位和单人单位，用法各有不同。目前本作尽管了不少新角色，但也有一些老角色不见踪影。本作的参战阵容还未完全公布，希望你我喜欢的角色还能保留吧！

角色名	原出处	本作情况
天斋小吾郎&黄龙寺美依	前作原创	不明
春丽&莫莉卡	《街头霸王》&《恶魔战士》	不明
结城晶&陈佩	《VR战士》	结城晶确认登场
弗兰克&泪泪	《丧尸围城》&《恶魔战士》	不明
有栖零儿&小牟	《Namco x Capcom 梦幻大决战》	宣传片中最后登场
索玛&爱丽莎	《噬神者》	不明
杰米妮&艾莉嘉	《樱大战》	均确认登场
杰法&琳贝尔	《永恒的尽头》	不明
凯特&黑玫瑰	《.hack》	凯特确认登场
隆&肯	《街头霸王》	均确认登场
大神一郎&真宫寺樱	《樱大战》	均确认登场
但丁&迪米特利	《鬼泣》&《恶魔战士》	但丁确认登场
哈肯&楠舞神夜	《无限边境》	不明
尤利&埃斯蒂尔	《宵星传说》	尤利确认登场
克鲁特&莉艾拉	《战场的女武神3》	不明
风间仁&凌晓雨	《铁拳》	风间仁确认登场
托马&西莉尔	《光明力量EXA》	不明
KOS-MOS & T-elos	《异度传说》	不明
X& ZERO	《洛克人X》	均确认登场
克里斯&吉尔	《生化危机 启示录》	均确认登场

阿提

原帝国军成员，后来成为一名家庭教师，继承了传说中的魔剑“碧之贤帝シャルトス”。标准的大姐姐形象，讲究礼仪，行为又带着几分天然呆气息。

声优：川澄绫子



声优：森川智之

里昂·肯尼迪

《生化危机》系列”的标志性人物，无人不知的高薪男。此番以 6 代的颓废中年男造型登场。能够使用标志性的扫腿和火箭筒进行攻击。

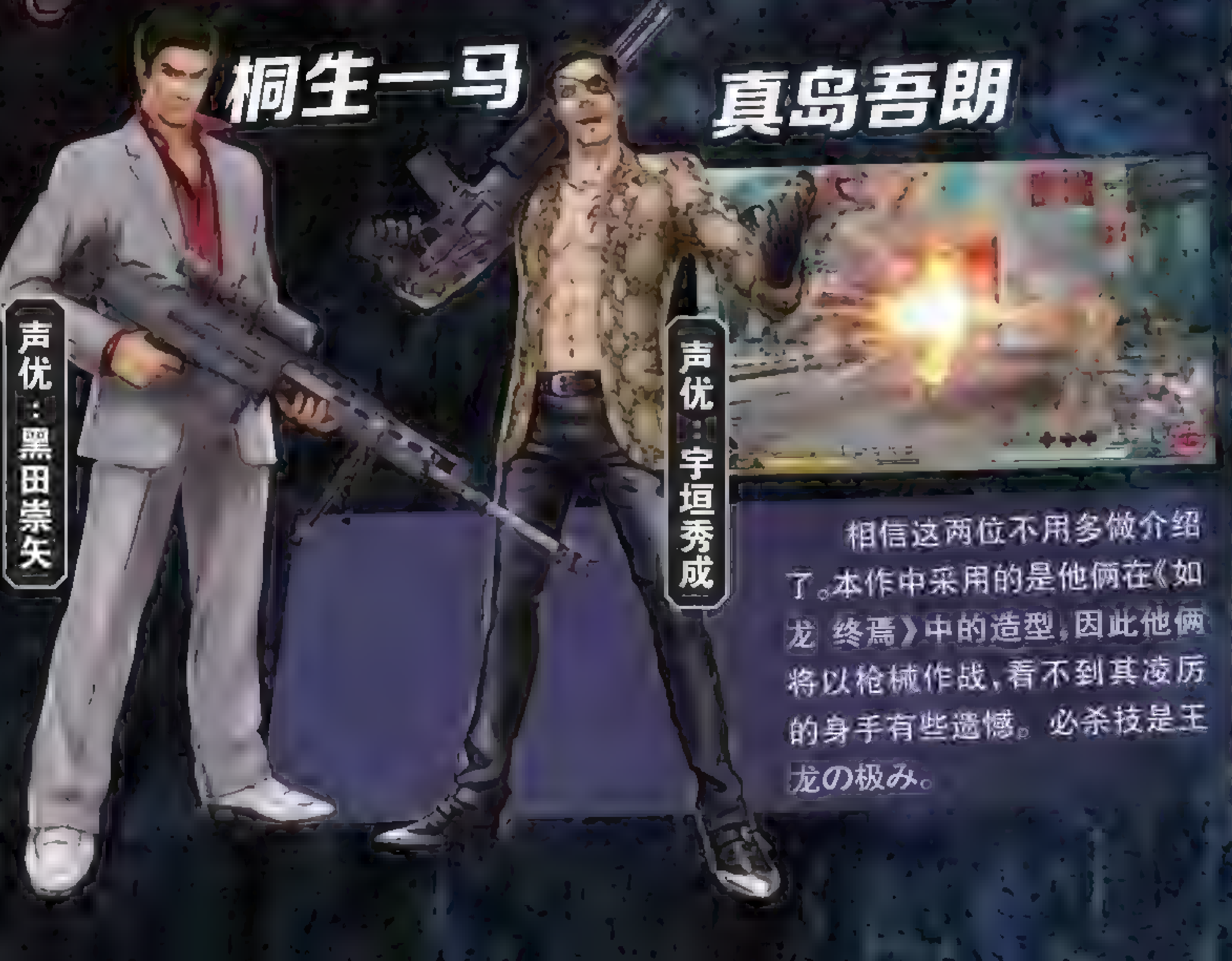
香月奈奈&雪儿

声优：加藤英美里

声优：能登麻美子

两人均是集结噬神者精英的特殊部队“ブラッド”的成员，沉着冷静的副队长雪儿和活泼开朗的队员奈奈，两人的组合可谓相映成趣，必杀技是地狱之螺旋。

桐生一马 真岛吾朗



声优：黑田崇矢

声优：宇垣秀成

相信这两位不用多做介绍了。本作中采用的是他俩在《如龙 终焉》中的造型，因此他俩将以枪械作战，看不到其凌厉的身手有些遗憾。必杀技是王龙の极み。

已知参战阵容

目前本作已经公布了 32 名角色，和前作一样，这些角色也分为双人单位和单人单位。双人单位是主要的作战单元，虽说是双人，但实际上也就是动作表现不同，玩起来和普通战棋游戏一样。单人单位可以视为辅助单位（本作加入了两人组成的“单人单位”，等系统正式公布后再给这个系统改名），战斗中可以按 R 键召唤出来，可以起到破防、连携等多种效果。双人单位和单人单位是事先规定好的，不能将双人单位的一员拆出来，也不能把单人单位和其他人组成一队。

双人单位

角色名	原出处
克里斯&吉尔	《生化危机 启示录》
但丁&维吉尔	《鬼泣》
X& ZERO	《洛克人X》
隆&肯	《街头霸王》
飞龙&秀真	《出击飞龙》&《SHINOBI忍》
桐生一马&真岛吾朗	《如龙 终焉》
结城晶&影丸	《VR战士》
大神一郎&艾莉嘉	《樱大战》
真宫寺樱&杰米妮	《樱大战》
尤利&弗连	《宵星传说》
风间仁&三岛一八	《铁拳》
凯特&驰尾	《.hack》
雪儿&香月奈奈	《噬神者2》
克里斯&吉尔	《生化危机 启示录》

单人单位

角色名	原出处
里昂	《生化危机6》
阿克塞尔	《怒之铁拳》
凪津	《灵魂能力V》
阿提	《召唤之夜3》
成步堂龙一&绫里真宵	《逆转裁判》

■夜空中的巨大红月，上面浮现着不祥的文字。

美少女×从魔×RPG

拥有"《工作室》系列"这一人气招牌的GUST，与善于恐怖题材，制作过《影牢》、"《零》系列"的著名游戏制作人菊地启介，看似毫无关系的双方，居然也能碰擦出激烈的火花？是的，这就是目前刚刚正式公布的GUST新作《无夜之国》。作为祭品的圣女，与驱使使魔的圣骑士，围绕着两位少女而展开的残酷物语，即将拉开序幕。

无夜之国	Koei Tecmo	角色扮演
多机种 よるのないくに		日版
2015年8月27日	本地化	对应年龄未定
售价为PS4/PS3版：7344日元，PSV版：6264日元		

▶一张浮雕的游戏截图，在画面上方可以看到一位圣女模样的少女用一把巨剑将自己与身后魔王模样的女性贯穿在一起，这是否是在暗示着本作两位女主角的命运？

STORY

在过去，人类与被称为"夜之君"的妖魔之王之间曾经有过一段漫长的战斗，这场战斗最终以人类取胜而告终，但夜之君四散飞溅的血却成为了这片大陆隐藏的祸根。但凡是碰触到这青色的血液，就会变成"邪妖"，在入夜之后肆虐于大地。

相对于白天人们在日光下活动，被蠢蠢欲动的邪妖们霸占的夜晚就被赋予了"无夜之国"的名号。一位是通过沐浴青之血而获得"吸血"能力的少女，另一位是为保护人民而成为夜之祭品的少女，在这片不被标注在地图上的"无夜之国"中，她们诞生于此，战斗于此，却不会为后世留下任何的追忆。在历史的狭缝间，这段真实的爱之物语，尽管充满着悲伤，却比月光还要美丽……

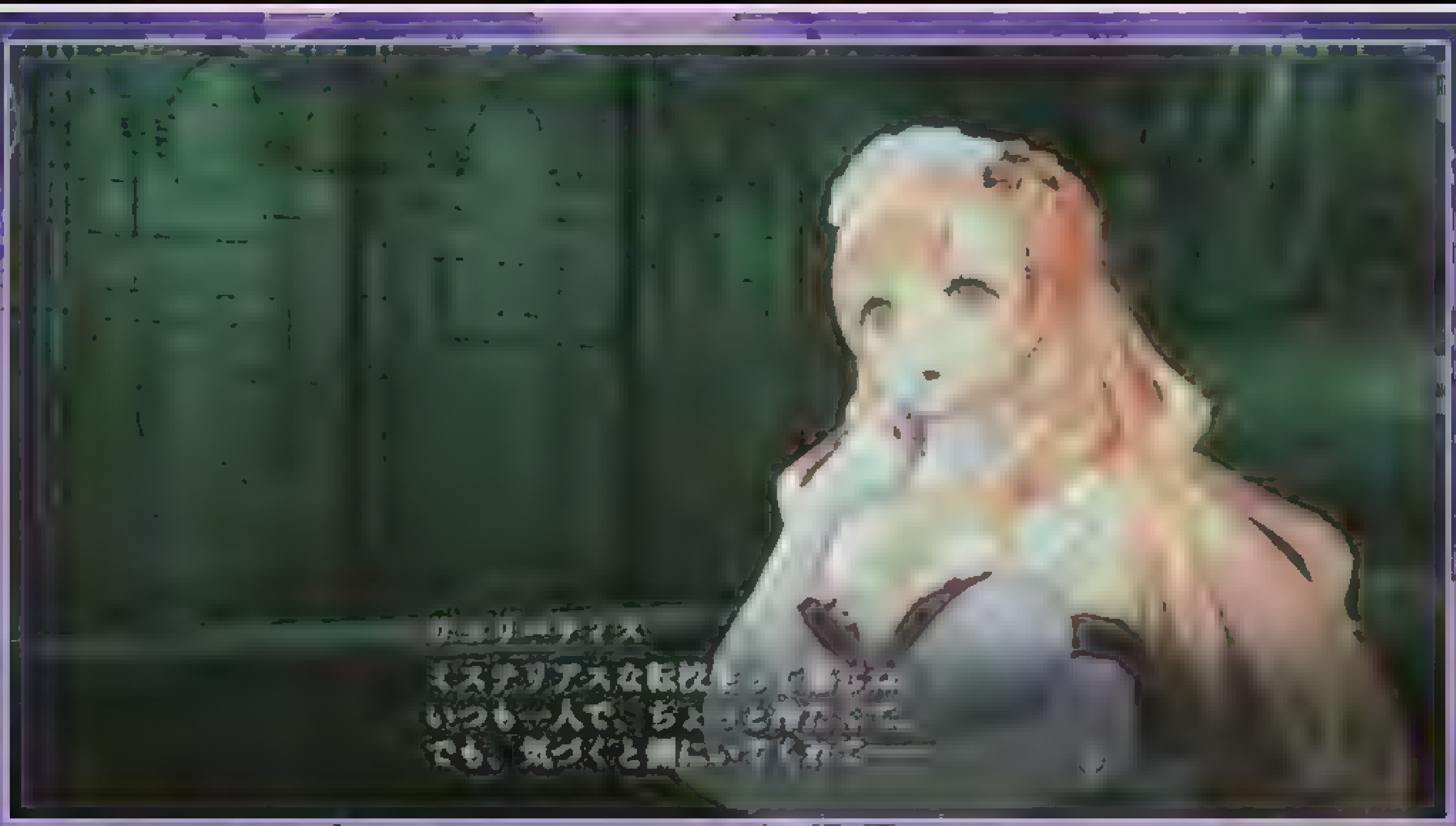
▼▶对于自己半妖的身分，阿纳斯也曾感到深深的困惑。

半妖的少女骑士 阿纳斯

声优 MAO

就职于教皇厅的圣骑士，由于曾经碰触过妖魔之王"夜之君"的鲜血，而变成了一半妖魔一半人类的诡异存在。拥有半妖的能力，可以通过与妖魔签订契约的形式将其变为自己的"从魔"，并可以使用自己的鲜血构成的魔剑与邪妖交战。是位外冷内热的少女。

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.


▲▶在小鸟依人的可爱外表下，琉莉缇丝拥有着一颗时时刻刻为他人着想的坚强内心。

温柔的新圣女
琉莉缇丝

被选为圣女的少女，圣女的使命是要以自身的性命为交换去封印妖魔之王“夜之君”，说白了就是祭品。琉莉缇丝很明白被选为圣女的话，等待着自己的将是怎样残酷的命运，但仍顺从地接受了这一安排。她和阿纳斯曾是同住一个寝室的好友，爱称“琉琉”。

■再度相遇的两位少女激动地紧紧握住了对方的双手，只是此时她们并不知道即将面对的是命运女神怎样的戏弄。

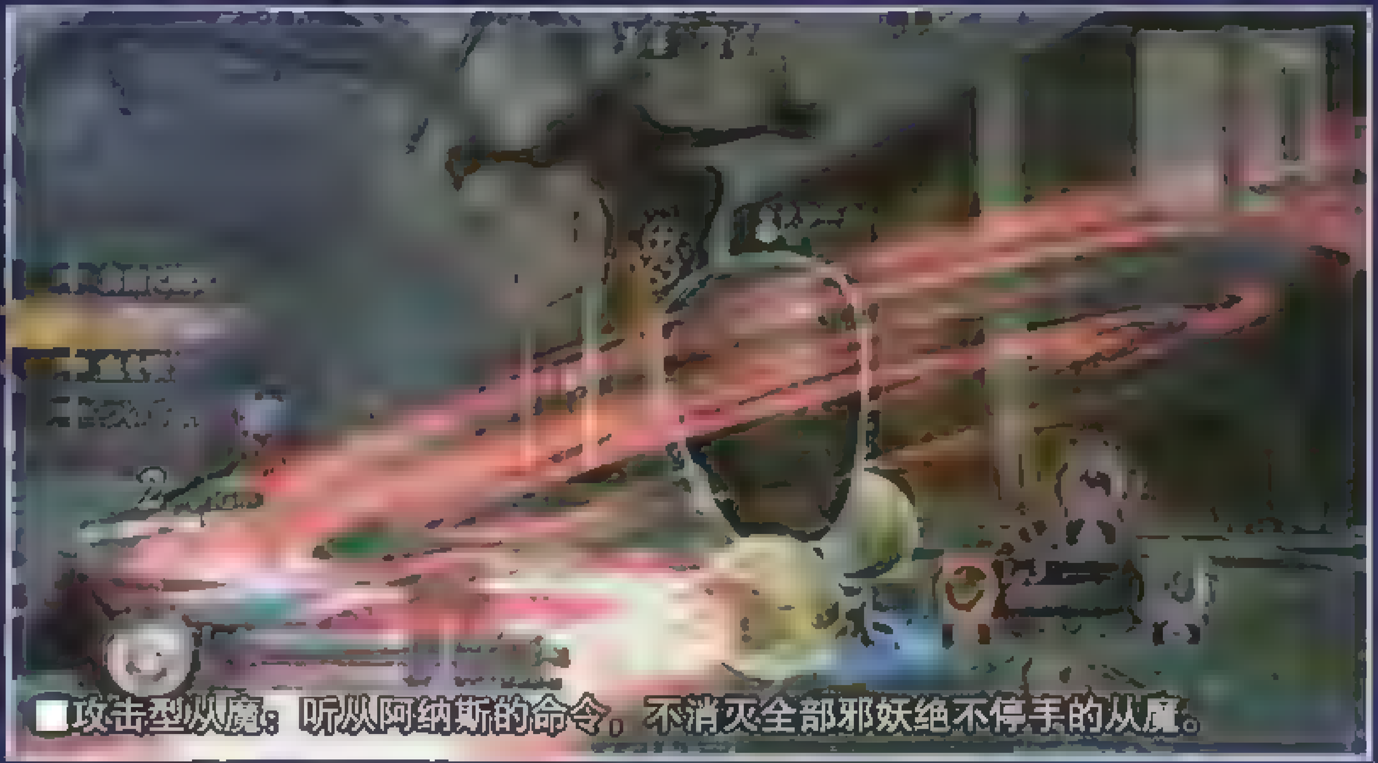
■曾经并不擅长跳舞的琉莉缇丝在阿纳斯的传授下也可以跳得很棒了，这是两人珍贵的回忆。

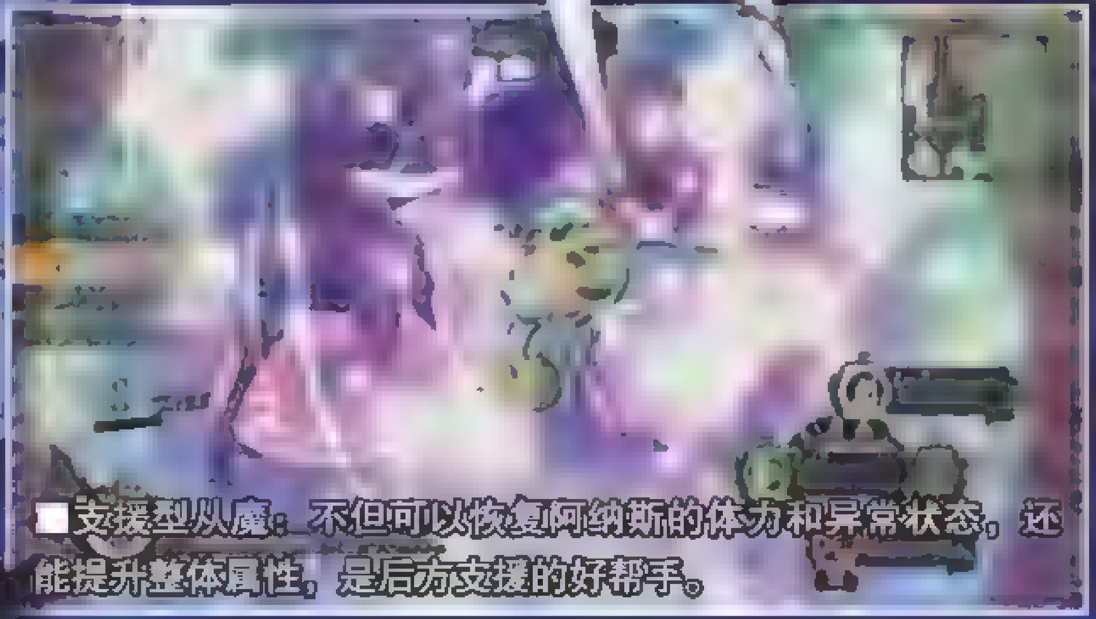
相互吸引的二人 交织重叠的思念

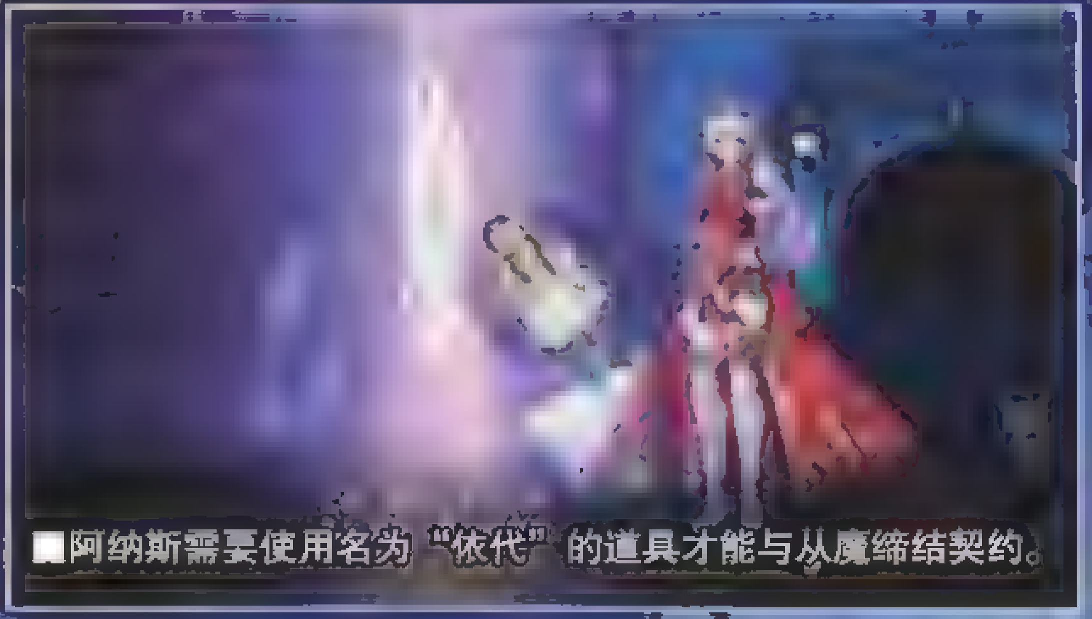
当阿纳斯被派遣至鲁斯瓦尔岛时，曾经因为能和好友琉莉缇丝再度相聚而欣喜若狂，但是，二人的相遇绝非偶然。一方是献上自己的生命封印“夜之君”的“圣女”，一方是守护圣女不被邪妖侵害，并将她送给“夜之君”的“圣骑士”。圣女与圣骑士，这个现实，残酷地撕裂了两人之间的羁绊。阿纳斯究竟是应该守护好友的生命，还是遵从使命将好友献祭给“夜之君”？矛盾的少女终将面对命运的选择。

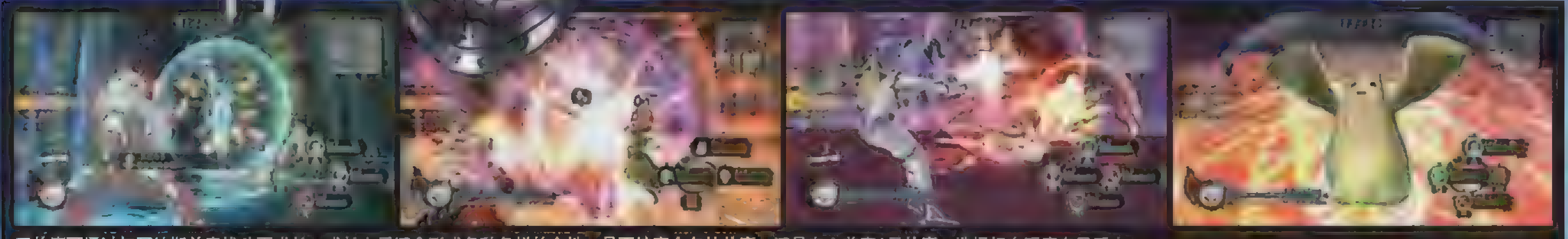
共同战斗的从魔

写作“从魔”，读作“Servant”，阿纳斯可以通过与被称为“从魔”的使魔缔结契约，召唤它们同作战。不同种类的从魔拥有各自不同的能力，有善于攻击输出的类型，也有适合回复的种类，且从魔的外表也是千变万化。阿纳斯与从魔联[illegible]之后，其战斗方式也会随之[illegible]


■攻击型从魔：听从阿纳斯的命令，不消灭全部邪妖绝不停手的从魔。


■支援型从魔：不但可以恢复阿纳斯的体力和异常状态，还能提升整体属性，是后方支援的好帮手。


■阿纳斯需要使用名为“依代”的道具才能与从魔缔结契约。


■从魔可通过与阿纳斯并肩战斗而成长，成长之后还会形成各种各样的个性。是要培育众多的从魔，还是专心养育1只从魔，选择权在玩家自己手上。

《真·三国无双》和《战国无双》题材日渐枯竭，KT社自然明白这个现实。不过好在“无双”已经不光在与“三国”、“战国”组词，《北斗无双》、《高达无双》等“版权《无双》”作品为KT社赚得了“无双外包公司”的雅号。前不久发售的《海贼无双3》素质和口碑都不错，KT自然要趁热打铁，便为无双家族又添一名新贵——《亚尔斯兰战记×无双》。

多机种	亚尔斯兰战记×无双	KOEI TECMO	动作
	アルスーラン战记×无双		日版
	2015年秋季发售	游戏人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS3/PS4：未定		

文 大汉　美编 心の永恒

▲原著小说的插画与如今的人设可谓是大相径庭，不过看了这个封面的作画风格各位是否感觉似曾相识？没错，原著小说的插画师之一就是大名鼎鼎的天野喜孝。

新“无双”的契机

《亚尔斯兰战记》是田中芳树从1986年开始连载的奇幻小说，故事描写的是年轻的王太子亚尔斯兰因敌国入侵失去了自己的家乡帕尔斯帝国，但是他并不屈服亡国的命运，靠着其宅心仁厚的性格与其忠实的部下们踏上了复国之路。田中芳树的作品中有不少中国古典文学的影子，这一点在本作中表现的十分明显。

2013年，荒川弘为《亚尔斯兰战记》创作了漫画并刊载于《别册少年Magazine》，立即受到了好评并且展开了动画版的计划，其结果就是在今年的4月番中脱颖而出的《亚尔斯兰战记》动画版了。

田中大神笔下的《亚尔斯兰战记》充满了《三国演义》的既视感，无论是仁慈且开明的亚尔斯兰王子还是一骑当千的达龙，仿佛都能在《三国演义》中找到他们的原型。而正是这种人物塑造以及战场格局上的相似，让原本套在《三国演义》故事上的“无双”也能够顺理成章的嫁接在《亚尔斯兰战记》上。

复国的王子

■和其他大部分版权《无双》作品一样，本作的也采用了卡通风格还原了动画设定的原貌。

与其勇猛刚烈的父王安德拉寇拉斯相比，亚尔斯兰王子拥有完全不同的纤细性格。从小在宫廷长大的他并不识人间冷暖，然而却在一次偶然的事件中接受到了世人皆为平等的思想，这在当时奴隶制横行的时代是十分超前也是冒险的想法。王子由此在心境上形成了与其父完全不同的统治理念。漫画中他的形象有点女性化，以至于不少观众戏称其为“公主”。

▲▶动画的开场王子便在与大将军练剑，而在游戏中这也将是王子初期的攻击武器。尽管是片手剑，按照现在“无双”的动作设计依然是可以视为大规模杀伤性武器。

刚猛的豪杰

■长枪在《无双》系列中一直都十分好用，不过希望达龙的动作组模能够给我们眼前一亮的感觉。

除了亚尔斯兰以外，官方还公布了本作另一位可操纵角色：达龙。原为帕尔斯帝国万骑长的他在亡国之后成为了亚尔斯兰王子的贴身守卫，其勇猛刚胆的作战风格令敌人闻风丧胆，而本人也似乎有自信能够以一人之力战翻5万敌军（参见TV动画第八集最后）。另外擅长使用剑和枪并且单骑救主的桥段还让我们想起了《三国演义》中某个被无数次套上主角光环的小白脸（笑）。

▲动画中有不少马战，不知游戏中是否会针对马上战斗作出调整。

▲按照制作人的说法，本作中依然会存在多种武器切换的设定。

结语

目前本作的情报不多，官方也仅仅只是公布了两位可用角色。原作中我方战力起码有6人，而就算加上了几位敌方势力的角色，其可用角色数量与以往动辄数十人的《无双》作品相比也是差之千里，不知是否会在人物的武器动作组模上下功夫。另外，本作的成长系统等要素也相当让人在意。目前游戏的开发进度为65%，我们也会密切关注本作的最新进展。还有一点，本作动画的ED《ラピスラズリ》十分好听，有兴趣的同学不妨尝试听下。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

夏季任系平台游戏新作可以说是有条不紊地出货中，从 Wii U 的 JRPG《异度之刃 X》、TPS《油彩军团》，到 3DS 的音乐游戏《初音未来 未来计划 豪华版》和《节奏天国精选 +》，再到 SRPG《火焰之纹章 if》。无论是种类还是份量都足够我们玩好久了。最近小编的游戏时间几乎都贡献给了《异度之刃 X》，不过往往为了从各种任务中获取更多剧情信息，经常做完两三个任务就耗掉了休息时间……更别说转眼间又到了《油彩军团》的发售日，感觉轮流玩下去的话下半年就似乎完全不可能闲下来了。

新剧场版幻之口袋妖怪判明

虽然早在《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》游戏推出不久后，就有黑客从游戏数据中解析出了新的口袋妖怪“胡帕”，但直到官方公开的新电影《口袋妖怪 XY 剧场版：光轮之超魔神胡帕》，才正式确认了这只幻之口袋妖怪的存在。

在游戏中，历代神兽登场时都是从一个金色圆环的黑洞中出现，相信玩家们都对这一设定非常在意，而胡帕显然就是这一作中制造了时空通道的幕后黑手。

通过观影（或者其他渠道）入手并在游戏中领取原始形态的胡帕之后，来到紫堇市中间的商店中找到店员 NPC 对话，就可以获得解放胡帕特殊形态的谜之壶。根据店员的对白推测，胡帕的解放形态效果只能持续三天。过期之后需要再次使用谜之壶才能让它维持解放形态。在新剧场版的预售门票中赠送的阿尔宙斯拥有火、水和地面 3 种属性的技能。这个数字跟谜之壶似乎也有着必然的关联，因为传说谜之壶就是以充满了“火、水、土”三种自然力量所制成的。至于阿尔宙斯和胡帕之间又有哪些因缘，就要等待剧场版的正式上映才能知晓了。

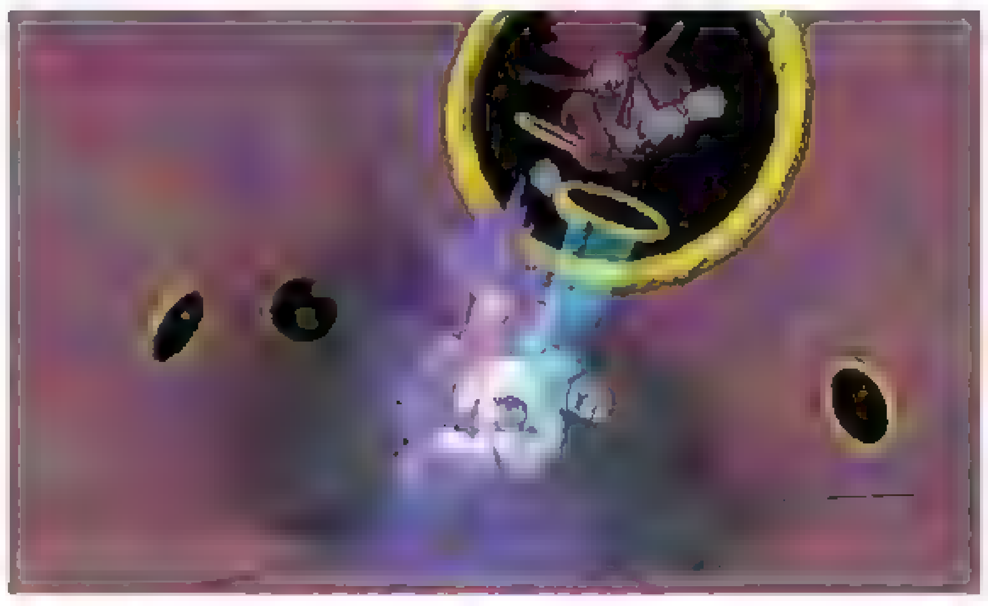
●胡帕（束缚形态）

全国图鉴No.720
分类：恶作剧口袋妖怪
属性：超能、鬼
高度：0.5m
重量：9.0kg
特性：魔术师

在《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》的正常游戏流程中无法入手的口袋妖怪名为“胡帕”，其特征是两个大角和身体上的金色圆环。传说这些圆环可以在空间中制造通道，将事物送到远处或者取得远处的事物。另外胡帕似乎也很喜欢恶作剧和甜甜圈。

●胡帕（解放形态）

全国图鉴No.720
分类：魔神口袋妖怪
属性：超能、恶
高度：6.5m
重量：490.0kg
特性：魔术师



胡帕解开封印后的真正形态，比起原来的形态有着更大的躯体。金色的圆环和手腕的数量都增加了，据说圆环有着扭曲空间的能力，会将一切事物吞噬掉。

解放形态下的胡帕获得了新的恶系攻击技能“异次元冲击”，会在对手周围放出 6 个圆环，并从圆环中伸出拳头来进行全方位的打击。而且就算对手使用了“保护”和“见切”技能，也能给对方造成伤害！

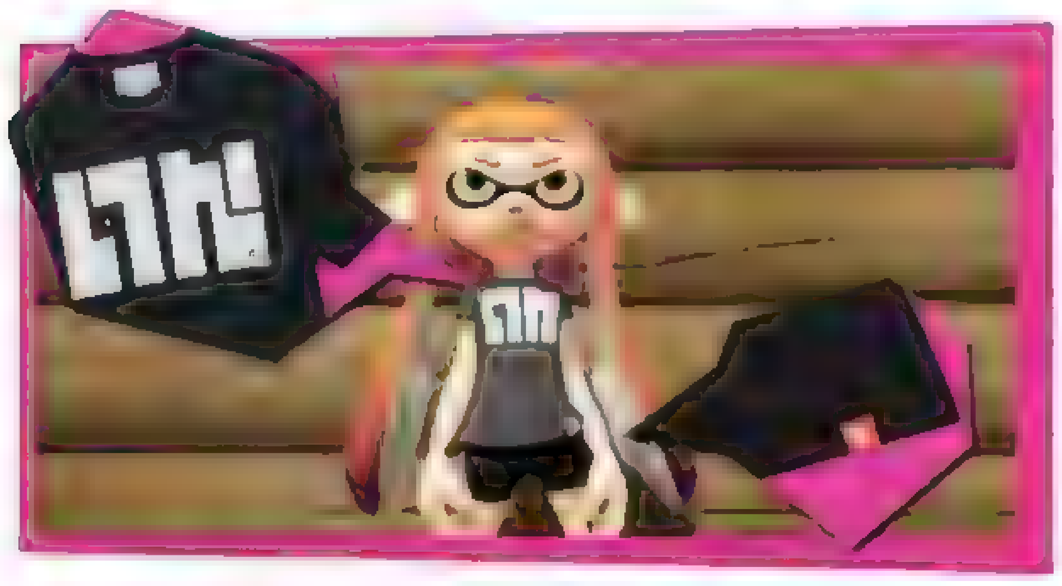
《油彩军团》周边频发 乌贼娘联动成真

5 月末发售的 Wii U 新作《油彩军团》相信各位都已经玩得不亦乐乎了，而作为一款原创新作，这个全新 IP 的“乌贼”角色和概念并没有停留在游戏本身。除了之前就已经公开过的 3 款 amiibo，本作近日还公开了几个周边和联动计划，显示出官方对这款作品的授权合作形式一开始就持有了非常开放的态度。

▲预定7月发售的乌贼形态的两种抱枕（正反面），售价2800日元。

●侵略！乌贼娘军团

在《油彩军团》公布后相信许多人脑内都会第一时间浮现出《侵略！乌贼娘》这部动漫作品，因为那里面的主角就是一只萌化的乌贼娘，乃至于游戏里面的乌贼小子（Boy）经常会被无视，而原作漫画的作者安部真弘也早就在Twitter上发布了几张《油彩军团》的同人插图，还表示“自己忍不住所以就画了一下”，让人浮想联翩。这不，最近在日本杂志《周刊少年Champion》上就正式公布了即将刊登安部真弘描绘的《油彩军团》和《侵略！乌贼娘》联动作品。到底漫画里面那个蠢萌的乌贼娘和游戏里面那些酷毙的乌贼军团之间要怎么联动到一起呢？实在令人非常好奇……



●KOG服装第一弹

如果说乌贼娘漫画合作多少有些让人始料不及，那么KOG的服装联动计划就是意料之中的事情了。KOG（The King Of Games）作为任天堂官方授权的服装品牌，趁着游戏临近发售，公布了旗下的《油彩军团》主题T恤第一弹。

这次的三种款式都是游戏中的初期服装。虽然跟游戏里面的颜色多少有点偏差，但是从巨大的神秘文字LOGO，到小小的标签和胸章，都很好地还原出来了。这些T恤将在6月13日之后开卖，包含了衣服、徽章和印满了游戏内服装品牌标志的购物布袋，一套售价4600日元（约合人民币230元）。如果按照游戏里面那些琳琅满目的新潮服装和DLC来做的话，这个联动计划做个十几二十弹相信也不成问题吧。

eShop下载推荐

拉出 快拉大陆
引く出ス ヒッパランド

●游戏类型：益智解谜
●售价：免费（内购）
●推荐度：★★★★★
●配信日：2015年5月13日

3DS的益智解谜小游戏系列《引く押ス（拉推）》在历经两作之后，在最新的第三作《引く出ス ヒッパランド》转为了F2P式的免费下载游戏。

该系列既有着一贯延续下来的玩法，也有着每作各自的主题。玩家要控制以相扑手为原型设计的大力萌物Maro，通过“推”和“拉”的动作，将每一关卡的积木移动到合适的位置，从而制造出通往高处的路径并一步一步爬到达终点的旗帜。在第一作《引く押ス》中，Maro既可以做出推也可以做出拉的动作，积木是整块地移动的，到了第二作《引く落ツ》，推拉时积木的掉落和堆砌就变成了一个关键的解谜元素，而在本作中，则是将积木的一整个平面直接拉长，连积木本身的体积也会发生变化。所以说虽然看上去有点相似，但是实际上玩起来可以说是需要完全不同的解谜思路。

在免费下载本作之后，玩家能够玩到基础的初始关卡。其他的付费关卡则是以4个广场的下载包形式，在游戏中提供内购的选项。每个广场都收录有多个关卡，含税价格为300~500日元，如果打包购买只需1000日元。这跟擦肩广场更新的小游戏内购形式如出一辙。

当购入任意一个广场之后，游戏中的自制关卡功能就会解锁，同时玩家也可以通过QR扫码获取其他玩家制作的关卡了。另外，在完成4个付费广场的所有关卡之后，游戏还将开启一个隐藏关，当中提供了多达50个超高难度的小关卡，绝对够玩很长一段时间了。

1.マロのわくわく广场（500日元）

收录了种类丰富的100个关卡，非常适合初次接触本系列的玩家上手。

▲[illegible]

2.[illegible]广场（300日元）

◀张开嘴巴的青蛙。融合了图案和解谜的关卡相信会更容易激发玩家自制关卡的欲望。

以各种动物和物件为主题，具有一定观赏性的50个关卡组合。

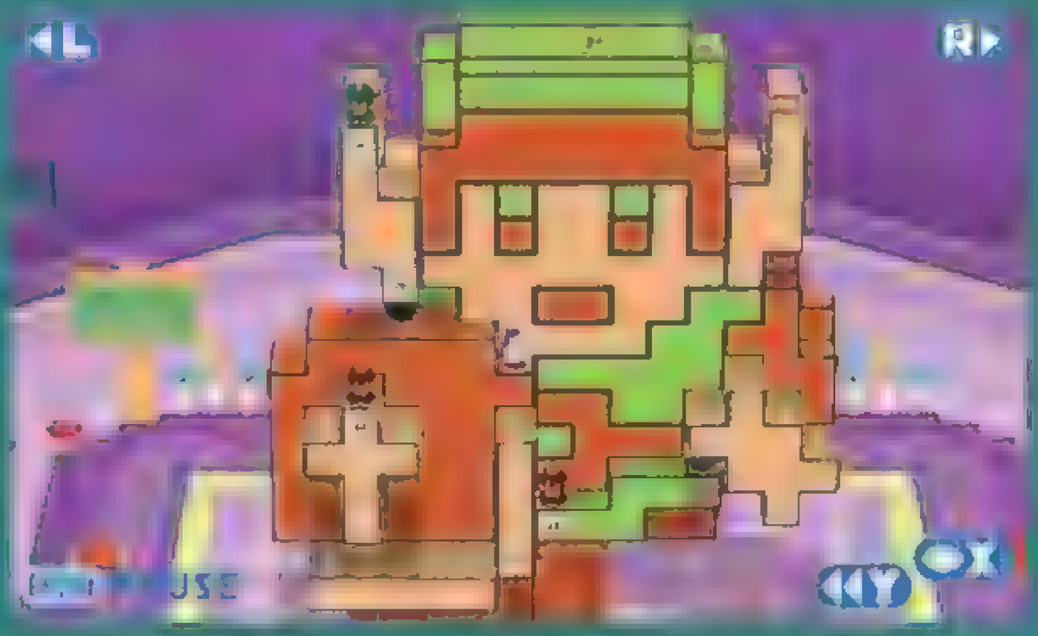
3.コロンのアクション广场（300日元）

需要躲避方块之间出现的机器人，或者是利用他们才能到达终点。更加强调动作性和刺激感的50个关卡组合。

▲被发现之后就会全速突击过来的机器人。

4.おじいさんのファミコン广场（300日元）

以马里奥、大金刚和林克等FC时代的角色点阵画制成的50个关卡。



▲林克复杂的造型看起来难度也比较高。

PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报
PSN商城热点推荐

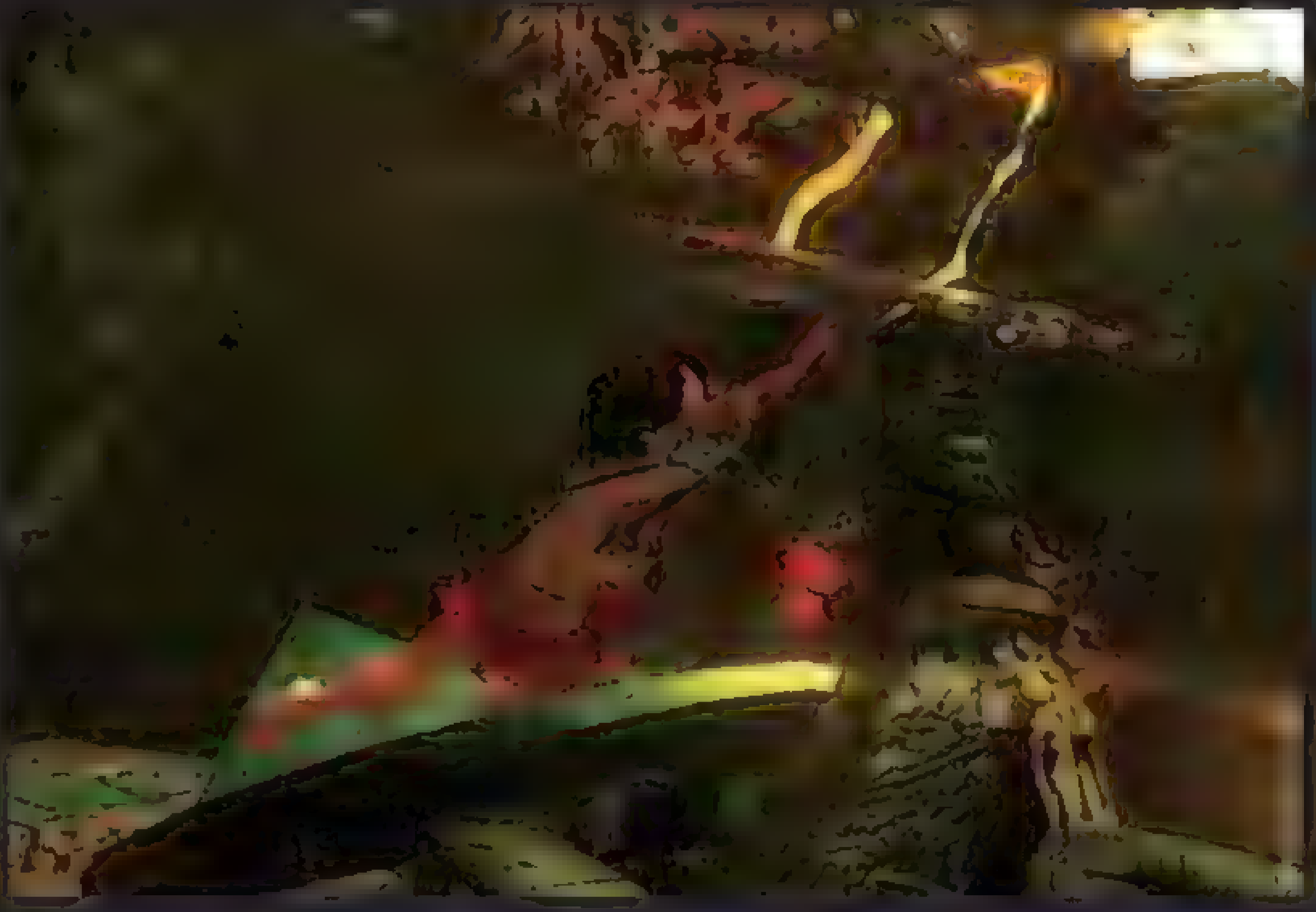
《巫师 3 狂猎》果然不负众望，虽然存在着形形色色的 BUG 和缺陷，但依旧不能阻止它成为今年最好的美式角色扮演游戏。从媒体玩家评价和惊人的销量来看，本作看来会成为今年继《血源诅咒》后的第二个重分量游戏。即将到来的 6 月里值得注目的游戏虽然不多，但依然有着相当引人注目的新作。“专注重制一百年”的 Capcom “新作”《鬼泣 4 特别版》即将发售，新人物的加入也使得本作良心了不少，对该系列有爱的玩家请不要错过。

似曾相识的风格 独立游戏《图兰》发售

PS4

《ICO》(古堡迷踪)和《汪达与巨像》曾以其独特的游戏风格给很多老玩家带来极其深刻的印象。虽然其姊妹作《最后的守护者》在现在看来还遥遥无期，但不妨碍其他后来者继承这种风格继续推出新的游戏。由 Versus Evil 发行，来自巴西的开发团队 Swordfish Studios 制作的《图兰》讲述了少女 Moonchild 为拯救世界，独自一人手持巨剑攀登高塔“图兰”，并在旅程中揭开自己和高塔的秘密的故事。本作画面风格给人一种似曾相识的感觉，作为独立游戏的本作糅合了动作和解谜部分。而“成长”将会成为本作的主题，玩家将会操纵女主角从姗姗学步的婴儿成长到亭亭玉立的少女，并在途中不断学会新的能力从而通过新的挑战。

本作已于 5 月 12 日发售，可惜的是暂时还没有登录港服 PSN，对本作有兴趣的玩家只能再耐心等待一会了。



《血源诅咒》1.04 补丁更新 包含多个重大改动

PS4

《血源诅咒》已于 5 月 25 日正式配信 1.04 补丁。本次更新将针对游戏的细节做了大量改动，以及平衡性方面的修正。主要改动包括：

（1）设置密码的情况下网战的玩家匹配将无视等级差和誓约。

（2）洞察力商店的开启条件变更，洞察力 1 即可开启。

（3）猎人的梦境中的仓库扩容。水银子弹和血瓶的最大上限从 99 提升至 600。

（4）武器平衡性和猎人工具微调。

（5）圣杯迷宫 Boss 奖励改善。将会随机掉落血石，武器升级用的素材将会按照圣杯迷宫的深度固定掉落。

PS4 版《终极街头霸王 IV》将支持 PS3 摇杆

PS4

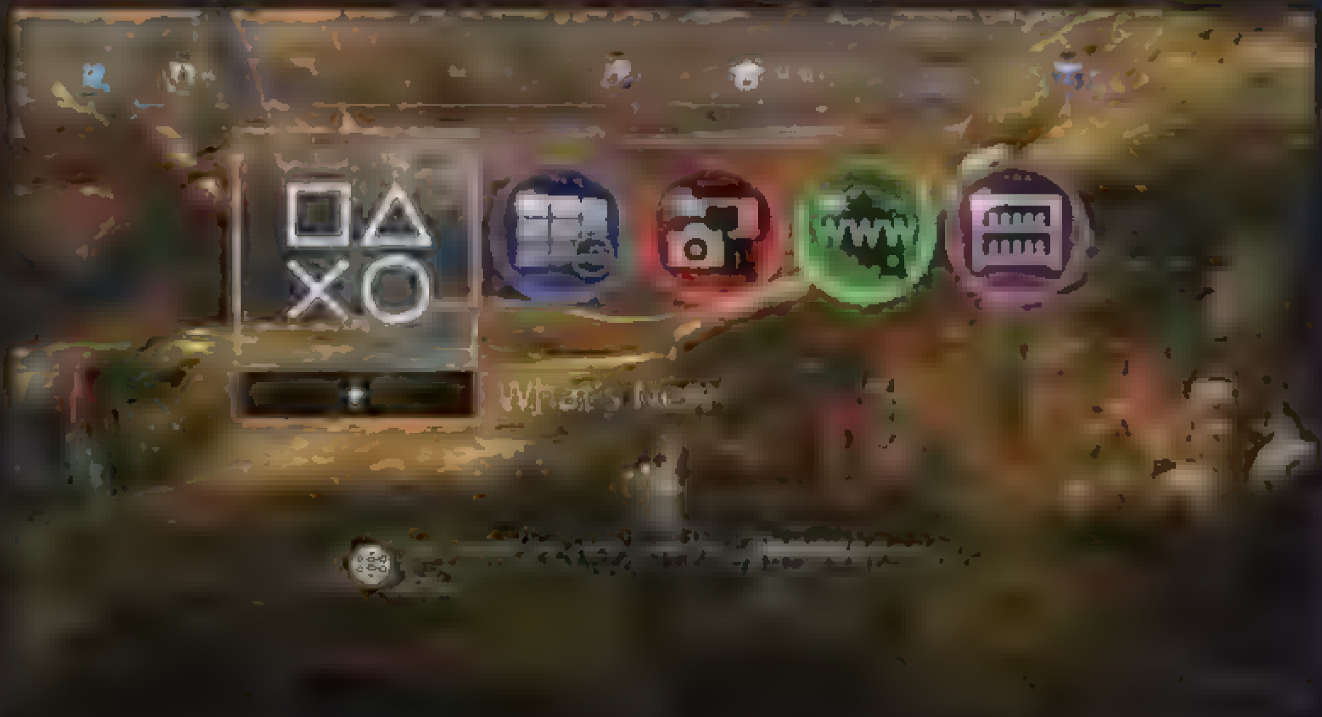
PS4 版《终极街头霸王 IV》已于 5 月 26 日发售，但是对于喜欢格斗游戏或者该系列的玩家爱来说如何选择摇杆却成了一个难题。现在仅有 HORI 和 MADCATZ 推出了支持 PS4 主机的摇杆，然而玩家反映却一般。现在，索尼官方博客正式宣布此作不光支持 PS4 的摇杆，而且还支持 PS3 的摇杆，这着实为格斗游戏爱好者们省下了一笔钱，也省去了选择摇杆的烦恼。不仅如此，PS4 版的《终极街头霸王 IV》还修正了 PS3 版的输入延迟问题，实在是格斗游戏爱好者的一大盛宴。

本作其他特性：1080P/60fps

所有DLC和服装包
支持PS4.PS3摇杆
消除了PS3版的输入延迟问题
售价：24.99美元

《最终幻想 10/10-2 高清重制版》PS4 专用主题初回限定特典公布

PS4



作为始终致力于让玩家在不同时代的不同平台，玩到自家在上个时代的上个平台的经典游戏的 Square Enix，果不其然的在 PS4 主机上再一次公布了自家经典大作《最终幻想 X/X-II》的高清重制版。虽然本作“高清重制”已不是第一次，但这次除了增加铁盒包装版本之外，还随游戏附送了 PS4 专用主题的初回限定特典。主题的外观效果见仁见智，但冲着堪称系列经典的本作，无论是想尝试本作还是重温经典，本作依然是个相当不错的选择。

PS 独占科幻剧《异能》确定第二季拍摄计划

PS3 PS4

曾在今年 3 月开播，索尼科幻剧《异能》首次在 PSN 上开播。该剧根据 Brian Michael Bendis 和 Michael Avon Oeming 联合创作的漫画改编，剧情融合了警匪、科幻和魔幻等元素，电影《第 9 区》主演 Sharlto Copley 和新人 Susan Heyward 联袂出演剧中警探。根据观众的反映，该剧的表现相当不错，它也成为了 PSN 上收视率最高的电视剧。果不其然，近日索尼已经确定本剧第二季的拍摄计划。另外官方还透露，他们将在第二季中加入新的故事线和角色，至于观众最关心的播出时间则还没有确认。

《最后生还者》剧情 DLC《离弃》将独立发售

PS4

《最后生还者》作为 PS 平台最获好评的独占游戏之一，其高超的游戏素质和剧情一直让玩家津津乐道。其作为剧情补完性质的 DLC《离弃》也保持了本传一贯的高素质剧情，而现在没玩过本 DLC 的玩家有机会感受一下这个堪称良心的剧情 DLC 了。这个大受好评的《最后生还者》剧情 DLC《离弃》已于 5 月 12 日在 PSN 商店中独立发售，玩家将不需要《最后生还者》本篇直接体验这一精彩的剧情 DLC。版本包含 PS3 版以及 PS4 版，售价为 77 港币。当时因各种原因错过本 DLC 的玩家就不要放过此次机会了。

5 月港服 PS+ 赠送游戏一览

PS3 PS4

港服 PS+ 五月的免费游戏已经上架了，其中名气最大的莫过于《以撒的结合 重生》，作为 PC 平台著名独立游戏《以撒的结合》的强化版，本作在保留原作要素的基础上，增加了新关卡、新道具和新 BOSS。作为“Roguelike”角色扮演游戏的一员，本作以随机生成的迷宫、道具分布和敌人配置所闻名。恰到好处的难度设置以及恶趣味十足的游戏风格使得本作获得了相当高的人气，颇有深度的游戏剧情同样是本作的亮点之一。

《黑白世界》(The Unfinished Swan) 是一个画面风格极其独特的动作游戏，玩家将会控制小男孩 Monroe 在画中展开冒险，寻找那只未完成的白鸟，而玩家可以通过使用各种画具来解开关卡中的谜题。本作的画面正如介绍所说美如画，独特的游戏方式也颇有新意。虽然流程偏短，但依然值得一试。

《墨西哥英雄大冒险 加强版》是《墨西哥英雄大冒险》的加强版，在增加了新关卡、服装和新 BOSS 的基础上，新增加了四人合作模式，而且在剧情方面也顺应作出了改编。本作作为动作游戏，爽快感十足，墨西哥风的战斗风格和音乐让玩家感到新意十足。而且作为一个下载游戏，本作不光素质颇高，白金难度也不高，无论是横版动作游戏爱好者还是白金达人都不要放过这个游玩本作的机会。

以下游戏的优惠时间为：2015年5月7日至2015年6月3日

PS4新增免费游戏
《以撒的结合 重生》制品版 (英文版)
《黑白世界》制品版 (英文版)
《墨西哥英雄大冒险 加强版》制品版 (英文版)
《阿鲁的觉醒》制品版 (英文版)
《逐日之旅》制品版 (英文版)
《花花卡姆》制品版 (英文版)
《枪之塔》制品版 (英文版)

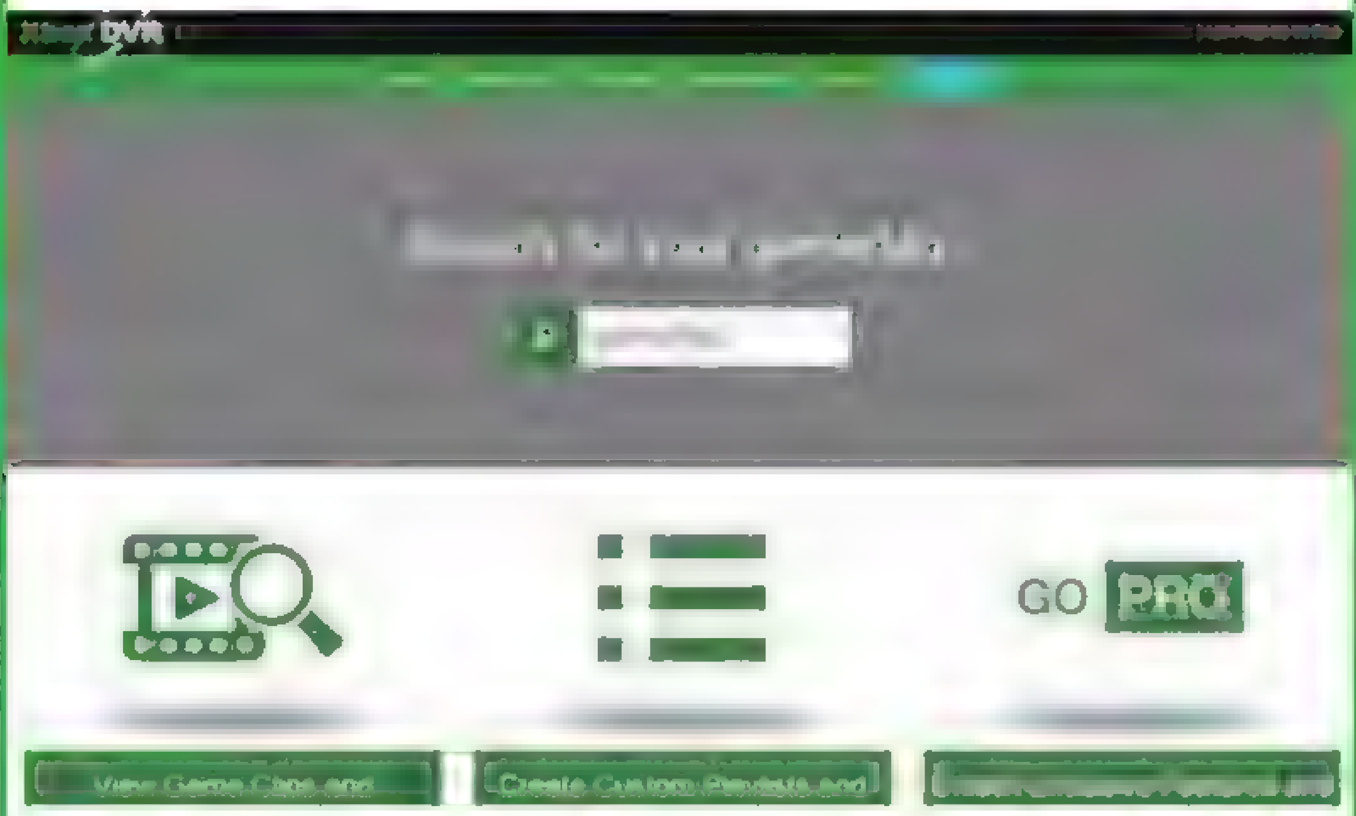
PS3新增免费游戏
《黑白世界》制品版 (英文版)
《阿鲁的觉醒》制品版 (英文版)
《逐日之旅》制品版 (英文版)
《花花卡姆》制品版 (英文版)

PSV新增免费游戏
《以撒的结合 重生》制品版 (英文版)
《黑白世界》制品版 (英文版)
《逐日之旅》制品版 (英文版)
《花花卡姆》制品版 (英文版)
《紫色宝贝》制品版 (英文版)

XBOX STYLE

[illegible]

网站推荐：xboxdvr



Xbox One 推出之际就自带录像功能，今年更新之后又追加了截图功能。然而 Xbox One 并不能像 PS4 那样直接用 U 盘拷出录像和截图，而是要先上传到指定网站，比较麻烦。不过 Xbox One 其实具备自动上传功能，就算玩家不手动选择上传，录像和截图也会在空闲的时候于后台自动上传。过去玩家可以在官网以及 Smartglass 这样的 APP 上查看这些自动上传的内容，不过要想保存的话还是比较麻烦。今天为大家推荐一个网站，可以很好地解决这个问题。

这个网站的网址是：http://www.xboxdvr.com。这是微软开设的网站，进入之后你就会看到大大的 "Search for your gamertag:"，在下面的空栏中填入你的 Xbox LIVE ID，就可以看到你的录像和截图了。然后这些录像和截图都可以直接保存下来，不过截图的分辨率只有 720p。

需要说明的是，使用这个网站时并不需要注册，你可以直接键入任意玩家的 ID 来查看他的录像和截图，所以经常玩《死或生》的朋友可要注意了（咳咳咳）。当然这个网站的功能还有很多，你如果想看看新游戏的视频或是查找攻略信息都可以来这里，只不过目前该网站只有英文，所以玩家要多费点心思了。

EA Access登陆亚洲

[illegible]

从成就看国行游戏

[illegible]

Xbox One 又有新白机

[illegible]

白狼传

（上）

文：稀饭 美编：anubis

作者序

我们都听说过白狼杰洛特。

大多数人是从那些耸人听闻的传言和吟游诗人丹特里恩的歌声中了解到这位游荡于北方诸国的猎魔人，也有不少人曾和他擦身而过，有幸者甚至能够看到他在酒馆中畅饮、拭擦刀剑、调配药剂和冥想，又或是把那些敢于挑衅他的乡巴佬揍得满地找牙。

只有极少数的人，曾经见证过他抽出背上由陨铁打造的钢剑，震惊于那夺目闪光般的斩击和穿花蝴蝶般的步法。

至于那些还看到过他抽出猎魔人标志性银剑的人，几乎无一生还。那不是一把用于杀人的武器，但需要使用它来对付的魔物，几乎不可能允许任何人活着目击那猎人与猎物之间的死斗。

是的，我们都听说过白狼杰洛特，听说过他那属于变种人的可怖外貌，也听说过他“布拉维肯屠夫”的恶名，还听说过他大战维吉玛吸血妖鸟并解除其诅咒的伟绩，甚至听过说他与女术士们间的绯闻桃密，但我们并不真的了解白狼杰洛特。

他是谁人的孩子？有着怎么样的童年？命运如何把他带上了成为猎魔人的道路？生活又是如何磨练了他，塑造了他？什么样的恶徒和魔物在他身体上留下了那道道触目惊心的疤痕？谁是他的心爱之人，而谁又被他恨之入骨？

或许我们应该问出三个更为经典的哲学问题：他是谁？他从哪里来？他又将去向何方？

这或许连杰洛特本人也无法回答，他也不是过游走于大地上，彷徨地被时光推动着步伐的芸芸众生之一。意外律的神秘力量让他变得比其他人类，甚至是其他猎魔人更为特别，但那副能够降魔斩妖的身躯仍然是由血肉所构成，刀口舔血的职业生涯更是让他的人生充满了不确定性。

也许，也只有完全能置身于那个严酷而充满了厄运的世界之外的我们，才能够对他的人生进行完整的归纳和读解。这也是本文创作的目的，如果你不曾读过原作小说，在这一部传记的上篇当中，请随我们一起，了解一下在游戏的剧情开始之前，属于他过往的精彩故事吧。

（PS：《白狼传》（上）将包含杰洛特在游戏《巫师》之前经历的故事，关于《巫师》、《巫师 2 王国刺客》和《巫师 3 狂猎》的剧情解读《白狼传》（下）则会在《游戏机实用技术》总第 373 期上刊登，敬请期待。）

The Wolf's Destiny 白狼的宿命

——《猎魔人》系列小说的故事

《猎魔人》小说介绍

The Witcher book series

[什么是《猎魔人》系列小说？]

《猎魔人》(波兰语原名为 Wiedźmin，英文译作 The Witcher) 最早诞生于 1986 年，在初期时是作为短篇故事刊登于波兰科幻与奇幻杂志《Fantastyka》上。首篇作品名称就是《猎魔人》，是作者安德烈・斯帕克沃斯的参加杂志征文的试水之作，最终这部作品获得了征文大赛的第三名，也确立了斯帕克沃斯的行文风格和作家之路。

随后斯帕克沃斯创作了多篇关于猎魔人白狼杰洛特的小说，其中四篇和一个采用相同世界观，但是时间线早于猎魔人故事的短篇《回头无路》(The Road with No Return) 一同作为短篇小说合集《猎魔人》在 1990 年推出，这一部小说集也是“《猎魔人》系列”在书籍出版领域的首次登场。

随后第二部登场的小说合集被命名为《宿命之剑》(Sword of Destiny)。在此期间，猎魔人杰洛特作为一个文学创作角色的价值已经开始逐渐提升，所以在出版领域，他被作为“《猎魔人》系列”的招牌角色使用，因而此前推出的首本短篇合集《猎魔人》也不再印刷，出版社改而推出名为《最终之愿》(The Last Wish) 的全新合集，作为《猎魔人》的首个故事集，不但收录了之前《猎魔人》合集中的四个关于杰洛特的故事，还添加了两个额外的短篇和一个穿插在故事之间，把他们联系起来的独特篇章《理性之声》(The Voice of Reason)，并去掉了虽然世界观相同但是杰洛特戏份相当少的《回头无路》。

于是，《最终之愿》与《宿命之剑》构成了铺垫《猎魔人》世界观的两部重要作品，而虽然严格来说这些短篇的故事都是相对独立的，但是在《价码问题》(A Matter of Price)、《宿命之剑》和《别的东西》(Something More) 当中，斯帕克沃斯埋下了一个漫长的伏笔，其关键人物也就是《巫师 3 狂猎》的重要角色之一：希瑞 (Ciri)，这个有着上古血脉的孩子命运和杰洛特有着强烈的联系，并最终把故事带向了斯帕克沃斯筹划已久的长篇故事当中。

于是，在《别的东西》之后，“《猎魔人》系列”小说开始推出确立其经典地位的长篇小说，以杰洛特为中心，构筑了一个黑暗、冷漠而严酷，却又偶然闪现着人性光辉的奇幻世界。首个长篇《精灵之血》(Blood of Elves) 于 1994 年推出，其故事的中心除了作为主角的杰洛特，也包括了女术士叶尼芙和特莉丝，还有吟游诗人丹德里恩，以及最为重要的故事中心：希瑞。

随后斯帕克沃斯用惊人的效率，以几乎每年一本的速度，推出了后续的四个长篇故事《轻蔑时代》、《火之洗礼》、《燕子塔》和《湖中女士》。猎魔人的传奇也在小说影响力不断扩大的情况下，被大部分的欧洲读者所熟知，在其起源的波兰地区，“《猎魔人》系列”更享有类似《指环王》的地位，所以当年靠着倒卖盗版光盘起家的 CD

Projekt RED 在“转正”之后因为一次契机而获得了开发自己原创作品的机会，便立刻决定用《猎魔人》作为他们作品的改编题材，由此催生出的作品，就是“《巫师》系列”电子游戏。

在《猎魔人》作品因为游戏的大受欢迎而逐渐被全世界所知后，也被陆续翻译成了不同的语言版本，欧洲地区的语言版本包括捷克语、葡萄牙语、德语、西班牙语、意大利语和荷兰语等等，然而最为重要的英语版本的出版速度就比较落后，几乎是在游戏大红大紫的这几年中才陆续地翻译出版。

而对于国内读者来说，最重要的版本自然是中文版，这里我们指的不是台湾地区或是香港特区推出的繁体中文版，而是正式引进的简体中文版，目前由重庆出版社推出，归属于著名的“《冰与火之歌》系列”中文译者屈畅主持的“史诗图书”工作室旗下。首部短篇小说集《白狼崛起》（也就是英文版的《最终之愿》）已经推出，在稀饭我写下这篇文章的时候，第二部小说集《宿命之剑》也已经快要上市了，随后的五部长篇小说的发行也已经提上了日程。

有鉴于此，在本次的读游戏当中，我们邀请到了史诗图书的邹运其编辑，来为我们进一步介绍“《猎魔人》系列”的作者安德烈·斯帕克沃斯，而如果大家想要进一步了解一下作为资深奇幻作品译者的屈畅对于《猎魔人》小说和“《巫师》系列”游戏的看法，记得看看下文他特意为大家而写的评论哦。

如果读者们还没有看过《猎魔人》的小说又对此有兴趣，可以在各大电商处搜索找到，又或是通过扫描下文的二维码，前往“星之所在”书店的史诗图书专区购买。同时本期读游戏当中的大抽奖也会送出总共 8 本《白狼崛起》和 3 本《宿命之剑》，有兴趣的读者记得留意文章最后的大抽奖部分。

最后科普一下，史诗图书是屈畅等人于 2012 年底创业建立的专业幻想图书制作室，目前旗下作品包括《王者之路》、《第一律法》、《冰与火之歌的世界》、《回忆悲伤与荆棘》等等八大系列。“《猎魔人》系列”是史诗图书今年的力推之作。

[作者简介]

文：邹运其

在整个欧美游戏文化圈中，《猎魔人》（The Witcher）的名头可谓一时无两。但提到“猎魔人之父”安德烈·斯帕克沃斯基（Andrzej Sapkowski），知道的人却未必很多。

1948 年 6 月 21 日，安德烈·斯帕克沃斯基出生在波兰中部城市罗兹。当时二战刚结束，斯氏正是伴随着波兰的复苏而成长起来。他在学校学经济，毕业后去了一家外贸公司工作，但他从小喜欢阅读，热衷文学写作。1986 年，波兰国内顶级的幻想文学杂志《奇幻》（Fantastyka）举办征文大赛，斯氏将短篇处女作投去参奖，猎魔人杰洛特在这篇小说中首次登场。尽管作品最终只获得三等奖，但其冷硬的文风受到读者和评论家的一致好评。

此后斯氏一发不可收拾，连续十二年围绕猎魔人杰洛特创作了十余部短篇（大部分收录于《白狼崛起》和《宿命之剑》）及五部长篇（《精灵之血》《轻蔑时代》《火焰洗礼》《燕子塔》和《湖中女士》），构成完备的“猎魔人”世界，更使得斯氏一举成为文学大师。

尽管在波兰国内乃至东欧地区声名鹊起，但由于远离英语主流文化圈，加上老爷子本人过于低调，对网络和电脑几无所知，所以在英语世界中，人们对安德烈·斯帕克沃斯基这个名字还是很陌生。2007 年，CD Projekt RED 公司推出同名游戏，老爷子的名号才算在欧美打响。借游戏的东风，2009 年，斯氏获得大卫·盖梅尔传奇奖。2011 年，游戏第二作再次席卷全球，更成为波兰总理赠美国总统奥巴马的国礼。今年，游戏第三作《狂猎》又将掀起狂潮。

除小说和游戏，“《猎魔人》系列”也曾涉足影视领域。2001 年，波兰国内推出“猎魔人”题材的剧集，名为《The Hexer》（波兰语原名 Wiedźmin），国内译为《屠龙传奇》，一共 13 集，反响尚可。可惜制作方不懂见好就收，还推出同名电影——其实就是用剧集的内容剪辑压缩而成——结果口碑超烂，连作者本人都站出来撇清关系。而在今年，曾获奥斯卡提名的波兰导演托默克·巴金斯基确认，他将指导全新的《猎魔人》电影。由于此人曾制作过《猎魔人》游戏的开场 CG 动画并获奖，所以玩家们大可以小小地期待一下。

[主要登场角色]

利维亚的杰洛特

Geralt of Rivia

“《猎魔人》系列”的主要角色自然是一位猎魔人，那就是玩家们所熟悉的杰洛特。他的身分就是一位行走于北方诸国的猎魔人，靠着为当地居民狩猎和驱逐魔物维生，过着漂泊不定的生活。而像他这样子过着浪客生活的猎魔人，在北方诸国的土地上并不少见，虽然从事这一职业的人总体而言总是越来越少，但只要怪物不灭绝，对于猎魔人的需求仍然会存在。那么，是什么原因，让杰洛特在众多猎魔人当中显得如此特别，足以成为一个故事的主要角色？

一切都要从意外律（Law of Surprise）说起。

在《猎魔人》的世界当中，有着一个传统，那就是当一个人拯救了另一个人的性命时，可以要求对方给予回报，而这种回报能够带有不可预料性，所以无论是救人者还是被救者往往都无法确定其到底具体是什么，只能留给命运去决定，“意外律”因此得名。

救人者能够用两个方式向被救者要求奖赏，一个是向其索取第一个欢迎其回家的生物——既包括人也包括其他生物，另一个则是索要一样对方已经拥有却并不知道的事物——有可能是物品但也有可能是生物。虽然这一习俗听起来只是一种带有赌博性质的寻求回报方式，但意外律是有着强大力量的，不但可以让很多原本看似不可想象的事情成真，还能够赋予应用这一定律的人独

特的力量和遭遇——虽然并不一定是好事。

对于猎魔人这个行业来说，意外律的其中一个重要的用途，就是让他们能够获得稀有的新鲜血液，因为并没有多少人会自愿把孩子送去猎魔人的学院，让他们成为一个变种人，终生注定只能靠狩猎魔物维生。于是，在救下一个人，并且得到对方许诺报恩后，一个狩魔猎人可能会要求对方按照意外律来回报自己，从结果上来说，便往往有可能令一个孩子命中注定走上成为猎魔人的道路。

按照小说当中的描述，杰洛特本人也是意外律的产物，而他是一位女术士的孩子。在《猎魔人》世界观中的设定中，作为使用法术的代价，女术士的卵巢会萎缩，从而导致她们不孕，只有少数的女术士例外，杰洛特就是这种幸运意外的产物，但是他的父亲被他人救了一命后，答应用意外律的方式回报对方，于是他在出生后没多久就被遗弃到了其中一所猎魔人学校：凯尔·莫罕（Kaer Morhen）。

不管是因为意外律的加持，还是因为他从母亲处继承了某种特质，从结果上来说，杰洛特拥有非常适合成为猎魔人的体质。原本在常规的猎魔人变异仪式“青草试炼”（Trial of Grass）中，致死率高达七成，但是杰洛特却轻松地熬过了试炼，甚至没有经历太多的痛苦，也没有出现太强烈的副作用。于是，他被选中，接受更进一步的实验，来令他变得更为强大。而他也是惟一一个熬过了这种额外试炼的猎魔人，只是作为代价，他失去了身上大部分的色素沉淀，让他早早地就成为了少白头。而在通过了猎魔人的训练后，杰洛特正式成为了猎魔人。

不过这时候读者们应该都会注意到，从背景上来说，杰洛特很可能根本就无法得知自己的名字，更不用提到底自己出身在哪里，为什么他还自称为利维亚的杰洛特？

事实上，这是猎魔人的常用策略之一，他们虽然被一般的人类所需要着，但因为身为变种人，也备受歧视和恐惧。偏偏猎魔人往往在幼年就被带离家乡，没有受过传统熏陶，为了让他们看起来更可信，猎魔人的导师会为这个孩子选择一个捏造的出身地，并且让其学习那个地区的口音，从而冲淡他们身上的特异感，于是杰洛特就成为了利维亚的杰洛特。至于杰洛特这个名字，是他自己为自己选的，只不过一开始他选的版本是“杰洛特·罗杰·埃里克·杜·霍特－贝尔卡尔德”（Geralt Roger Eric du Haute-Bellegarde），但因为名字实在又长又蠢，被作为他导师的维瑟米尔直接否决，只留下了最开头的杰洛特。而且和其他乱七八糟的后缀名不一样，杰洛特这个名字，其实是他的母亲当年在把他送来凯尔·莫罕时为他取的。

青草试炼为猎魔人带来体质变化之一，就是那惊人的长寿，所以自他出道以来，杰洛特已经度过了漫长的猎魔生涯，他用作代步的坐骑都换了无数匹，只不过每一匹都被他命名为“洛奇”（Roach）。当《猎魔人》的故事正式开始时，杰洛特从年龄上来说，恐怕已经度过了 80 岁，但看起来仍然像是一位壮年男子。他度过了一段充满了起伏的岁月，但和他即将要在接下来的十多年中经历的故事比起来，他目前的人生或许也算得上是波澜不惊了。

叶尼芙
Yennefer

对于从游戏开始接触“《巫师》系列”的玩家来说，叶尼芙可能是个陌生的名字，不过在《猎魔人》的小说当中，她才是当之无愧的女主角，也是杰洛特一生的挚爱。

她是一位居住于北方诸国中亚登（Aedirn）的首都温格堡（Vengerberg）的女术士，当年是巫师协会（Council of Sorcerers）当中最年轻的成员，却因为出众的才华，最后被招募到女术士集会所（Lodge of Sorceresses）当中。

在小说中，按照杰洛特的描述，叶尼芙并非是传统意义上的美人，她也并不习惯于用传统的方式修饰自己的外貌，而是经常穿着一身黑白服装，并只佩戴适合她肤色的银饰。但是许多人都被她的容貌所俘虏，为她而倾倒，其中甚至包括了往往并不欣赏人类容貌的精灵。这并不完全是杰洛特的眼光过高，而是因为叶尼芙是一位混血儿，她有着四分之一的精灵血统，所以她能够在生理上对精灵产生吸引力。

同时，因为女术士的法力——或许还有精灵血统的作用，叶尼芙实际上已经活了几十年，在小说中的故事发展到《燕子塔》的阶段时，她的实际年龄已经达到了 94 岁，所以某种程度上来算，她和杰洛特之间应该是姐弟恋，当然在双方年龄都已经快达到三位数的状态下，情人之间的岁数差异也显得没有多大意义了，个性的契合度才是关键。从这一点来说，其实叶尼芙与杰洛特的关系多少有点欢喜冤家的感觉，他们有着明显的差异，也有过冲突，但彼此之间仍然保持着强烈的感情联系。

作为亚登最有能力的施法者之一，叶尼芙也担当着亚登王国的顾问，和许多有头有脸的大人物之间有着交情，这也是女术士们的特点之一。在女术士集会所组织当中，她和特莉丝·梅利葛德的关系最为亲近，也因为这个原因，特莉丝与杰洛特也有了接触。除了杰洛特和特莉丝，叶尼芙也和希瑞有着强烈的感情联系。她一直暗中试图恢复自己因为修习法术而萎缩的卵巢，显然是想要一尝成为母亲的滋味，但是想要达成这一点——按照小说中精通医术的南尼克修女的说法，近乎是不可能的。所以当杰洛特把年幼的希瑞交到叶尼芙手中，想要让她教会希瑞控制体内那上古血脉带来的强大法力时，叶尼芙把自己心中暗藏的母爱全部都倾注在了希瑞身上。

在小说当中，作为其中一个关键角色，叶尼芙的戏份虽然并没有覆盖到所有短篇故事，但是在长篇作品中从来没有缺席过，与杰洛特一起经历了各种冒险，最后也和杰洛特一起被送往了另一个幸福的世界。

希瑞
Ciri

她的全名为希里雅·菲奥娜·艾伦·瑞雅伦（Cirilla Fiona Elen Riannon），北方诸国中辛特拉（Cintra）王国的公主与合法继承人，身上还遗传了上古血脉（Elder blood），并且有着意外律赋予她的强大力量。

希瑞的母亲帕薇塔（Pavetta）也是一位在意外律当中诞生的孩子，当年她的父亲，辛特拉的国王罗格纳遭遇意外，被一个受到诅咒的男子乌奇翁（Urcheon）所救，并答应用一件自己并不知道留在家中的东西去回报救命之恩，然后当其归家，便发现自己的女儿已经出生了。

帕薇塔因此隔代继承了自己祖母那源自上古血脉的法力，她没有受过这方面的训练，自己也对此并不自知，所以其力量甚至一度失控，幸好最终被控制住。而继承了母亲血脉，同时又再次成为意外律指定对象的希瑞在这一点上可谓是青出于蓝，她的力量甚至强大到了能够让她穿越时空，跨越不同平行世界之间的障壁。

按照杰洛特原本的想法，他只是希望能够用意外律为猎魔人组织增添新血，但是猎魔人只接

受男孩，如果意外律带给了他们一个女孩，那他们只会用她去换一个男孩子代替，所以要是一切都按照正常的形势发展，希瑞根本不可能和猎魔人产生联系。这也是希瑞的祖母卡兰瑟（Calanthe）一开始的想法，这位统治着辛特拉的女王在杰洛特再一次出现于她面前时，并没有透露出关希瑞的消息。

但是违背意外律是一件非常危险的事情，希瑞在此后连遭惨剧，先是父母在出海时遭遇风暴，失去联系，疑似已经葬身大海。然后是她自己在森林中走失，并且被林精（Dryad）带走，而这些形似精灵女性的奇幻生物会把人类的女孩转变成她们当中的一员，幸好她身具独特的血脉，抵抗了转化的效果，并最终得以和前来拯救她的杰洛特离开。

之后，更可怕的灾难降临了，强大的尼弗迦德帝国（Nilfgaardian Empire）入侵了辛特拉，在这里发动了一场大屠杀，希瑞也被掳走，但最终逃脱。其后她经历了一番痛苦的波折，才最终迎来了属于自己的美好结局。然而，好景不长，几年之后，希瑞又将会面对另一场令她不得不继续过上逃亡人生的危机，那就是《巫师 3 狂猎》的故事线之一。

特莉丝·梅利葛德
Triss Merigold

作为叶尼芙密友登场的特莉丝，在小说当中的戏份并没有叶尼芙那么多，更多地是作为一个支援性的配角出现。例如在希瑞早期于凯尔·莫罕训练时，曾因为上古血脉的影响而经常进入神情恍惚的预言者状态，杰洛特便找来了精通医疗法术的特莉丝，希望她能够治好希瑞。当然，最后特莉丝发现这种源自于血脉的力量所导致的状态是无法“医治”的，希瑞必须学会掌握自己的力量，才能够避免这种情况出现。

尽管如此精通医术，身上还随时带着不少治疗魔药，特莉丝本身却只能通过其他手段来疗伤，因为她拥有一种奇特的体质，虽然能够使用法术，身体却对其产生的效果过敏。这意味着她在战斗中面临的风险比起其他术士都要高。在著名的索登山战役当中，北方诸国的术士们和尼弗迦德的法师展开大战，最终尼弗迦德人被击退，但是有十四位术士丧生，他们也被称为索登山十四人，而特莉丝就是其中之一。只是她实际上并没有战死，但是战斗让她的身体上留下了非常明显的疤痕，而对于魔法过敏的她，只能从此过上了穿着高领服装才能外出的日子。

尽管她非常了解叶尼芙和杰洛特之间的关系，特莉丝还是对杰洛特抱有超越了朋友之上的感情，这成为了她心理上的负担，却也成为了一种潜在的欲望，等待着爆发的时机。而机会，终于在许多年之后，用某种出乎她意料的方式到来。

丹德里恩
Dandelion

没几个人能够想象得到一位或许是北方诸国最强大的猎魔人会有着一个什么样的挚友，但事实往往总是更出乎意料，和白狼这个人形杀戮机器交情最深的人，却是一位手无缚鸡之力，满脑子只有美酒、美女和诗歌的吟游诗人。这就是丹德里恩，一个看似好色而单纯，甚至带着点滑稽，却又真正具备才华与歌喉的浪荡子。和充满了粗犷味道的杰洛特不同，丹德里恩是货真价实的人类美男子，甚至有人会把他误认为以容貌俊俏而闻名的精灵，这对于他的演艺发展和猎艳生涯都大有帮助。

在正式开始他的吟游诗人生涯之前，丹德里恩在著名的奥森福特（Oxenfurt）学院进修了四年的诗歌和音乐知识，尽管在同学和教师眼中，他都是个懒惰、花天酒地和愚蠢的家伙，但是才华从来就不是一件可以靠言行去度量的东西，所以尽管不为多数学校的成员承认，丹德里恩最后还是混到了毕业，并且用非常规的方式——很有可能是作弊——通过了考试，成为了学院的教授。

不过他注定是个呆不住的人，在学院教授了一年课程后，厌倦了这种生活的他便走出校门，正式开始了自己的吟游诗人生涯。他的才华也在这个时候正式得到了释放，短短几年时间里，丹德里恩闯下了非常响亮的名声，成为了北方诸国有名又最优秀的吟游诗人之一，无论是外貌、歌喉、表演方式还是对于故事题材的挑选都备受称赞。当然他的私生活也随之变得更加混乱，毕竟他基本上对于美女可谓是来者不拒，而且的确颇有泡妞的手段，其中一个辉煌的战绩，就是他用自己的才华和魅力，征服了图森（Toussaint）的公爵夫人安娜·亨丽埃塔（Anna Henrietta）。不过当个风流的浪子总是颇为有风险的事情，而且丹德里恩对于危险的辨认能力可不怎么高，所

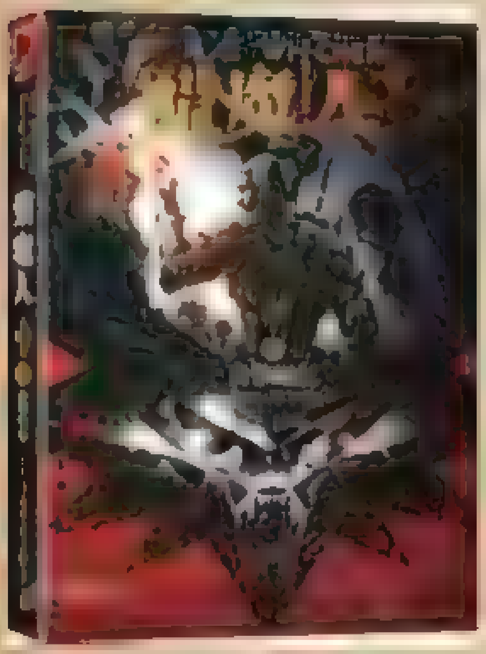
以在杰洛特结识了他之后，这位猎魔人总是时不时被卷入到丹德里恩引发的风波当中，又或是最后发现自己不得不出手救下吟游诗人的小命，次数已经多得杰洛特都开玩笑地说要向丹德里恩收费了。

不过这些出生入死的经历不但铸就了两人之间坚定的友谊，也为丹德里恩提供了极大量的诗歌创作素材，他总是毫不犹豫地把杰洛特的冒险编入自己的诗歌当中，而且还对过程添油加醋，而到了他向其他人讲述跟杰洛特的冒险时，就变成了他数次奋不顾身救了杰洛特的性命。总而言之，作为一个流离浪荡的行者，丹德里恩虽然有着这样那样的毛病，但他对于杰洛特的忠实和对于友情的重视总能够让他化险为夷，所以某种程度上来说，他也可以算是一位英雄人物。

[故事概述]

第一卷：白狼崛起

The Last Wish



按照故事的顺序，这是第一本“《猎魔人》系列”小说，内含了七个故事，分别是《理性之声》（The Voice of Reason）、《逐恶而来》（The Witcher）、《真爱如血》（A Grain of Truth）、《毋以恶小》（The Lesser Evil）、《价码问题》（A Question of Price）、《世界边缘》（The Edge of the World）和《三个愿望》（The Last Wish）。其中《理性之声》是作为串联其他故事的篇章而被放置在每一篇作品的开头和小说集的最末尾，其余六篇则是剧情相对独立的短篇故事。

1.《理性之声》

故事讲述了杰洛特在《逐恶而来》的故事中成功解决了弗尔泰斯王国（King Foltest）的女儿雅妲（Adda）身上的诅咒，自己也受了重伤，略为恢复后，便来到相熟的梅里泰莉神殿处，寻找医术高超的女祭司南尼克帮他进一步治疗。没想到在这里他遇到了具有独特力量的女孩爱若拉，而南尼克则一直试图说服杰洛特接受一次催眠仪式，以参透到底有什么样的不祥命运在缠绕着他。但猎魔人没有接受，而且他来到此处的消息也被当地的白蔷薇骑士团成员得知，对方拿着亲王的号令，想要当即驱逐杰洛特，最终因为对方态度过于嚣张，杰洛特和其中一位骑士泰勒斯定下了决斗协议。

最后，在决斗当天，杰洛特凭借着高超的技巧，在不碰到对方一下的情况下，令其因为失手而被自己的剑割伤，终结了这场闹剧。但是在与南尼克告别之时，一同前来的爱若拉却在触碰杰洛特时无意中发动了自己的能力，揭示了杰洛特的命运，将会以鲜血和死亡作为终点。

2.《逐恶而来》

短篇原名直译就是《猎魔人》，本文实际上就是当年“《猎魔人》系列”的处女作，所以和其他作品比起来，文笔略显生涩，剧情安排也有着一定程度上的刻板之处，但是对于整个《猎魔人》世界观氛围的塑造的确达到了一个令人印象深刻的高度。多年后推出《巫师》初代时，CD Projekt RED也毫不犹豫地把这一短篇当中杰洛特与吸血妖鸟决斗的场面做成了开场CG，成功地用影像勾勒出了《猎魔人》的风貌和特点。

这个短篇的故事的情节非常直白，讲述了杰洛特听闻到吸血妖鸟肆虐泰莫利亚（Temeria）首都维吉玛（Vizima）的消息，便前往该处承接除妖的合约，没想到事态比他想象中复杂，吸血妖鸟是国王弗尔斯泰和妹妹雅妲私通所生的女儿，并且被施了诅咒，才化为吃人的怪物。弗尔斯泰抱着一丝希望，想要找到能人异士祛除女儿身上的诅咒，而大臣们私下却只想着让猎魔人宰了这妖怪，好一了百了。

杰洛特发现了诅咒的施放者，也确信自己能够驱走妖鸟的诅咒，便在做了一番准备后，进入维吉玛的旧王宫，与怪物展开决斗，并最终成功占据了其栖身的石棺，在其中渡过了一夜，达成了驱除诅咒的条件。没想到最后在清晨确认公主是否已完全化身为人时，杰洛特被身上残余着怪物野性的公主所伤，几乎流血而死，幸好最后被赶来的大臣所救，留得一命，也得到了酬劳和弗尔泰斯的赏识。

▲杰洛特对战吸血妖鸟的场景也成为了《巫师》的宣传内容之一。

3.《真爱如血》

这个短篇的原名直译是“一丝真相”，不过并不适合理解，所以中文版翻译的时候结合故事的主题，翻译成了一个和美剧《True Blood》一样的中文名称《真爱如血》，可谓是把增添隐含词义和故事归纳都做到了极致，非常精妙。

本篇小说的原型参考自著名的童话《美女与野兽》，不过在整体风格上走的仍然是黑暗奇幻的路线，讲述了杰洛特在旅途当中误入变异为野兽的纳威伦（Nivellen）的地盘，听其叙述了如何因为冒犯了一位神明的祭祀后，被诅咒化为怪物，并不得不靠着掠夺女孩与自己过日子来排遣寂寞的生活。但因为他并不会虐待女孩，还会在放她们走的时候送其珠宝作为谢礼，于是日后反倒有农户把自己养不起的女儿送到纳威伦身边，想要让他照顾女孩。

但是杰洛特是被农户和其女儿的尸体吸引到纳威伦的居所，如果这个被诅咒的男子并不是凶手，那到底是谁？最后杰洛特发现原来是纳威伦最近的女伴犯下了凶案，而且那位女伴并不是正常的人类，而是一只吸血妖女。她为了独占纳威伦，杀死了农户和其女儿。

意识到这一点的杰洛特和纳威伦最终在九死一生的情况下，杀死了吸血妖女，但妖女对于纳威伦的爱却是真挚的，所以在她死去前，真爱解开了纳威伦身上的诅咒，让他重新变回了人类。

4.《毋以恶小》

这个短篇灵感来源于另一个著名童话《白雪公主》。杰洛特在宰杀了一头虫类生物奇奇摩（Kikimore）后，前往附近城镇寻找是否有人愿意付款买下其尸体研究，从而遇到了有过恩怨的术士斯翠葛布（Stregobor），并了解到他目前正在躲避一位女子的追杀。

当年斯翠葛布和同僚一起研究所谓的黑日降生之子，认为这种天象之下诞生的孩子天性残暴，必须要在童年时便扼杀。黑日之时降生的女孩伦芙芮（Renfri）因此受尽折磨，不但在童年时差点惨遭杀害，随后流落到森林当中，不得不和七个侏儒一起躲在矿坑中生活。多年后获得了外号“伯劳鸟”的伦芙芮靠着自身的努力，终于成为了一位有着数名得力手下的女强人，并且前来向斯崔葛布寻仇，扬言如果术士不离开自己藏身的塔楼，就在城镇的市集当中大开杀戒。两害取其轻，杰洛特不得不出手杀死了伯劳鸟和其手下，可以最后不但没有得到镇民的感激，还落得了一个恶名。

5.《价码问题》

辛特拉的女王要求杰洛特乔装成贵族出席宴会，原来是想要靠着他来阻止一个受到诅咒的男子乌奇翁（Urcheon），前来夺走她的女儿帕薇塔（Pavetta）。多年前辛特拉国王被乌奇翁所救，许诺按照意外率给予对方回报，然后回家便发现妻子已经分娩，于是帕薇塔便成了乌奇翁命中注定要娶走的女子。虽然宴会上一度爆发冲突，帕薇塔公主还因为情绪激动而引发了自己身上原初魔力的失控，但最后杰洛特还是和一位德鲁伊一起解决了危机。

当辛特拉女王终于许诺让乌奇翁娶走帕薇塔时，被承认的真爱终于破除了诅咒，乌奇翁变回了人形，也就是那个早就和帕薇塔私定终生的男子多尼（Duny）。多尼承诺要报答杰洛特，而猎魔人尽管并不相信命运，还是向多尼索要一件他并不知道自己拥有的东西。没想到原来帕薇塔公主早已怀孕，而多尼并不知情，于是辛特拉王国未来的小公主，便被意外率推上了成为猎魔人的道路。

▲电视剧《屠龙传奇》中多尼与帕薇塔的造型。

6.《世界边缘》

杰洛特与好友丹德里恩前往被视为世界边缘的百花谷，却偶然得知这里竟然被“恶魔”所打扰，不过最后他却发现所谓的恶魔只是一只潘神，它和关系亲近的精灵合作，诈骗人类的粮食，只因为人类占据了原本精灵的地盘，而逃入森林当中的精灵们缺乏生存的资源，不得不用这种方式向人类报复。

杰洛特和丹德里恩被精灵俘虏，两者之间爆发了冲突，眼看猎魔人和诗人就要被精灵处决，庇佑着此地居民的女神现身，阻止了两者冲突，并让他们互相讲和，精灵还给了丹德里恩一把做工精美的鲁特琴作为补偿。然而人类和非人种族之间的冲突，已经变得不可避免，流血的斗争迟早将会发生。

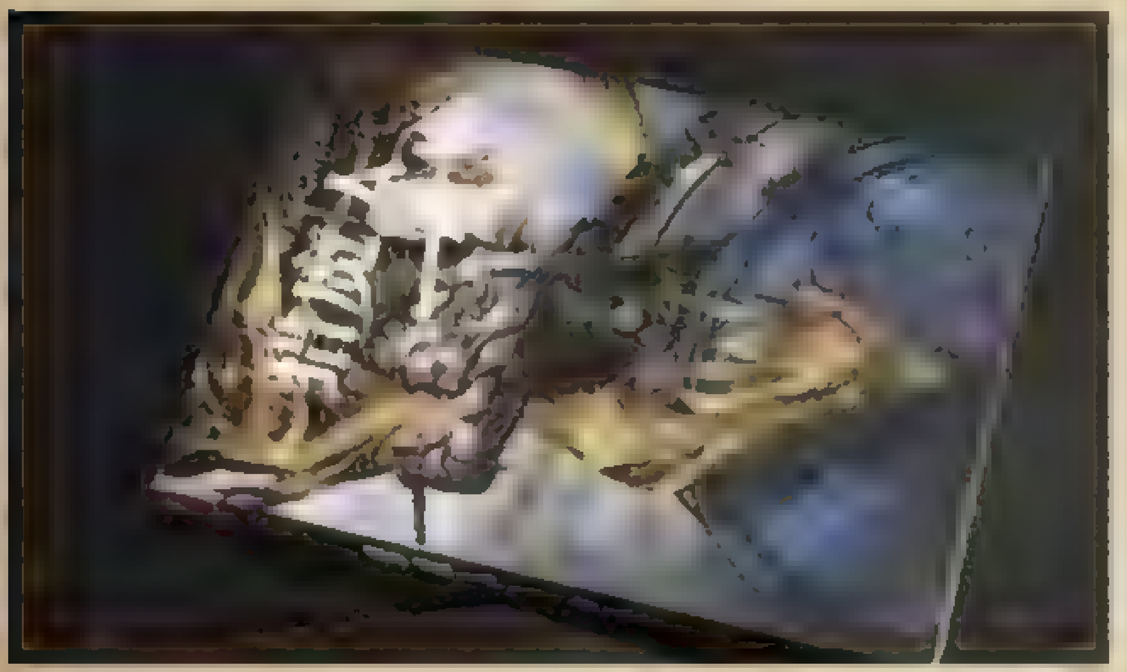
7.《三个愿望》

与丹德里恩一起继续旅行的杰洛特碰上了一桩倒霉事，两人在河边钓鱼时一无所获，却钓上了一个诡异的瓶子，结果里面竟然封印了一个危险的灯神。它重创了丹德里恩的喉咙，最后被拿到了瓶子封盖的杰洛特赶走。

为了让诗人能够顺利恢复并不至于失去他那闻名天下的歌喉，杰洛特不得不求助于一位正好位于附近城镇当中的女术士：叶尼芙。两人初见面之时相处得不算愉快，但叶尼芙还是如约让丹德里恩顺利康复，只是她显然有着更大的目的，先是用法术操纵了杰洛特，让他狠狠羞辱了那些敢于玷污她名誉的本地权贵，然后还试图把灯神引回镇上，并将其控制在手中。

她错误估算了自己的力量，让自身陷入了险境，还好她也漏算了另一件事情，那就是打开瓶盖并且被承认为灯灵主人的并不是丹德里恩，而是杰洛特，所以猎魔人在叶尼芙快要输给灯神时，许下了他最后一个愿望，救出了叶尼芙，也赢得了她的芳心。

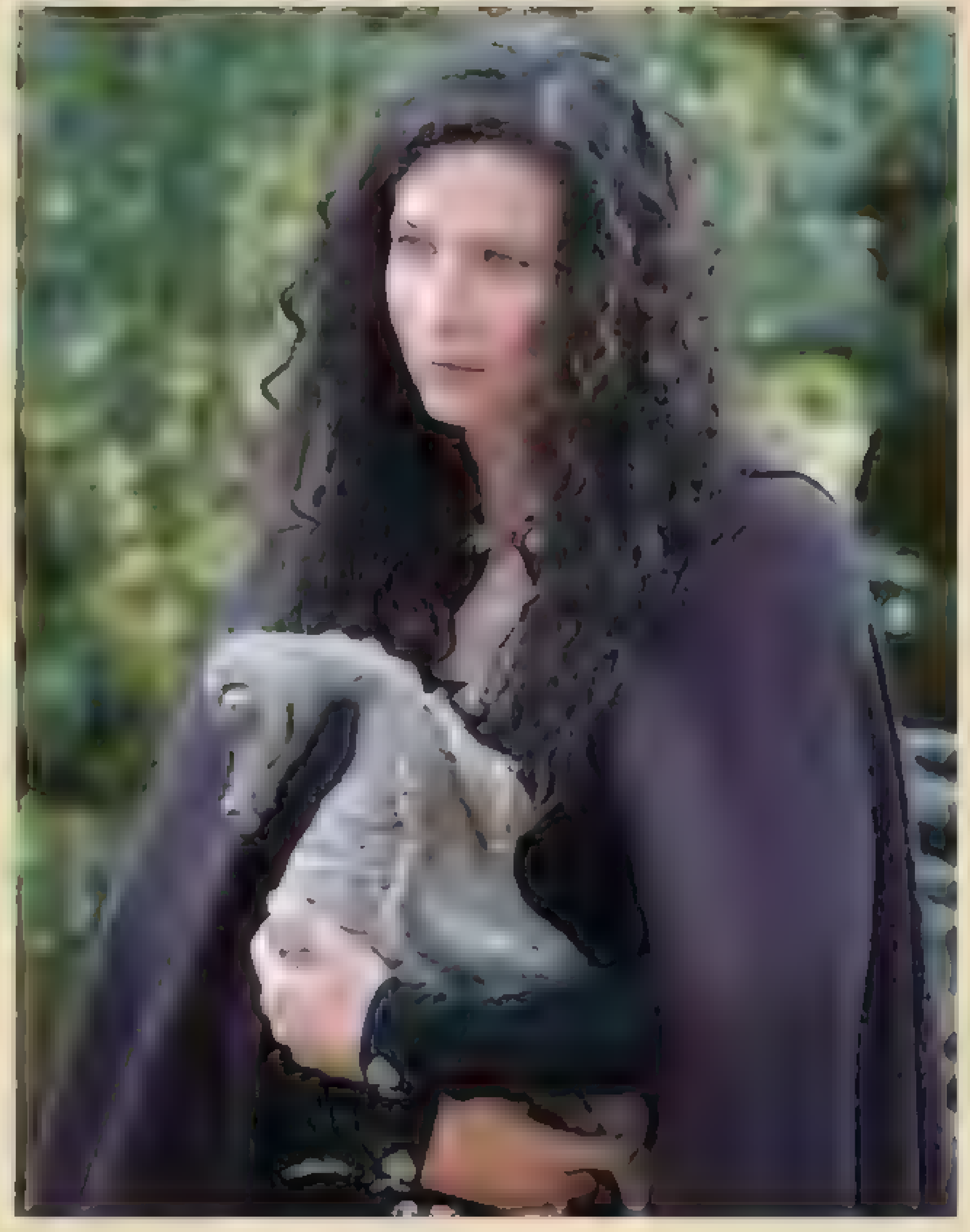
第二卷：宿命之剑
The Sword of Destiny



这是“《猎魔人》系列”的第二部小说，包括了《可能之界》(The Bounds of Reason)、《冰之碎片》(A Shard of Ice)、《永恒之火》(Eternal Fire)、《一点牺牲》(A Little Sacrifice)、《宿命之剑》(The Sword of Destiny) 和《别的东西》(Something More) 六个短篇，并且逐渐把剧情带入到了恢弘的长篇故事剧情线当中。

1.《可能之界》

杰洛特因为委托的关系，前去屠杀一只



▲《屠龙传奇》中的叶尼芙，造型恐怕和大家心目中的版本不太一样。

石化蜥蜴 (basilisk)，在《猎魔人》的世界当中，这是一种龙类生物，不过体型相对较小，而且有一个外形比较相似的近亲“石化鸡蛇”(Cockatrice)，前者外形更接近爬行类动物，后者多一些禽类特征。当他杀死石化蜥蜴并离开战斗场所时，却发现委托他的农民因为看到杰洛特进入石化蜥蜴的巢穴许久也不见动静，以为他已经死去，想要掠走他留在洞外的物资，却被一位外号叫“三寒鸦”(Three Jackdaws) 的骑士博尔奇 (Borch) 所阻止。

随后这位骑士还请杰洛特喝酒，而因为杰洛特最近的狩猎对象是龙类生物，席间便被博尔奇问起是否也会屠龙，但是杰洛特并不愿意无故屠杀这种并没有骚扰到民众的生物，倒是指出其实是人类经常试图骚扰龙。

翌日，和新朋友结伴而行的杰洛特碰到了老朋友丹德里恩，也听到了附近有龙出没的消息。坎恭恩的达米尔国王召集了一班人马，打算屠杀掉这头生物，不过对于杰洛特来说，最为吸引他的是这个队伍当中的成员之一：女术士叶尼芙。不过两人虽然是情人关系，却在一见面时就拌起了嘴，尽显欢喜冤家本色。同时屠龙队伍也渐渐出现了分裂的征兆，因为显然并不是每一个队伍成员都倾向于杀死巨龙。最后属于保龙派的杰洛特在与屠龙派冲突时，被站在相反立场的叶尼芙制服，但是随后她也被屠龙派背叛，同样遭到捆绑。眼看屠龙派就要成功，没想到龙的真身让他们大吃一惊：那可是一条强大无边的金龙！

众人被金龙打得屁滚尿流，杰洛特与叶尼芙也被释放，同时他们也看到了龙的人类形态，那恰恰就是骑士“三寒鸦”博尔奇，因为这次因缘际会，杰洛特竟然和一条巨龙交上了朋友。

2.《冰之碎片》

故事的地点发生在名为艾德·金维尔 (Aedd Gynvael) 的城市，这个城市得名于精灵语当中的“冰之碎片”，传说是由一位冬之女王洒下，被其扎中，就会永远恋慕着女王。但是也有人猜测，这可能是现身时就会带来狂风暴雪的传说生物“狂猎”的另一种形态。杰洛特与叶尼芙来到了这个城市，前者接下委托屠杀名为“腐食魔”(Zeugl) 的生物，后者却竟然是为了和另一位情人幽会，那就是法师伊斯崔德 (Istredd)。叶尼芙和伊斯崔德之间的关系延续了非常长的一段时间，当杰洛特出现时，这位法师感受到了威胁，便和杰洛特摊牌，要他离开叶尼芙身边，因为伊斯崔德将要和她结婚，而显然杰洛特不可能答应，于是在争执不下后，两人决定用一场决斗来处理这个问题。

不过当决斗之日真正来临，杰洛特在和伊斯崔德对峙时，才意识到两人其实都并不打算真地战斗，而是意图让对方杀死自己，好成全叶尼芙的幸福——他们竟然爱她到了如此的程度，就像是被冬之女王的碎片扎中了一样。及时清醒过来的杰洛特拒绝了决斗，与法师告别后，头也不回地离开了艾德·金维尔。

3.《永恒之火》

诺维格瑞 (Novigrad) 是著名的商业之城，杰洛特毫不意外地在这里认识了一位半身人商人：丹迪 (Dainty)，但没想到没过多久，竟然又有一个半身人跑进了杰洛特所在的酒馆，模样长得和丹迪丝毫不差。那可不是什么孪生兄弟，实际上之后跑进酒馆的丹迪才是本人，杰洛特首先认识的人，竟然是个变形怪，一种能够模仿任何人的音容相貌，甚至能够在变身时模仿对方“灵魂”的神奇生物。

变为丹迪的变形怪名叫“嘟嘟”(Dudu)，它竟然通过打晕丹迪的方式，拿走了对方的钱，跑来诺维格瑞想要经营生意，没想到被身分的主人找上门来算账。一番折腾后，嘟嘟竟然趁乱逃跑了。结果城市里的安全官沙佩勒 (Chappelle) 甚至还威胁众人不要胡乱散布有变形怪在诺维格瑞的“传言”，这是一座商业城市，也是一座信仰城市，名叫“永恒之火”的教派宣称他们的城市受到了保护，而出现一只变形怪显然是不可接受的。

不过杰洛特还是和丹迪一起继续追查，最后竟然发现嘟嘟虽然是冒充了丹迪，但做生意的手腕可是货真价实，竟然趁着诺维格瑞的政局不稳，发了老大一笔横财，把作为被模仿者的丹迪都吓了一跳。随后他们终于找到了嘟嘟，而不甘被擒的变形怪做了一个错误的决定，想要变身成猎魔人杰洛特，来蒙混过关。可惜变得了外形可学不了猎魔人的身手，嘟嘟最后被擒，出奇的是，看似凶恶的安全官沙佩勒却出面救下了嘟嘟。原来那个臭名昭彰的安全官沙佩勒已经死去了，一个变形怪冒充了他的身分，继续充当安全官，不过实际上行事手法则比较温和，情况和冒充了丹迪但却用对方的身分赚了大钱的嘟嘟有点类似。

虽然冒充他人并非是好事，但两者的行为终究都不是大奸大恶的事情，他们也很难被算入到杰洛特心目中狩魔的范畴里面，所以他放过了两人，因祸得福的丹迪也大度地原谅了嘟嘟，并同意让他以自己表弟的身分继续帮忙行商。事情总算有了一个完满的结局，不过有点令人不寒而栗的是，其实在看似没有妖魔鬼怪出没的诺维格瑞，

不知道还有多少变形怪正在冒充他人的身分，在此地生活着。

4.《一点牺牲》

流离浪荡的杰洛特和丹德里恩到达布利姆巫德海角（Bremervoord）时已经几乎一文不名，不过杰洛特凭借猎魔人的身分接到了一个有点奇特的委托：当地的公爵与一位人鱼相恋，但是人毕竟不能离开陆地，而人鱼却不适合在水之外生存，这位公爵便希望懂得古语（Elder Language）的杰洛特能够说服人鱼，让她利用魔法变出双脚，与他一起生活。

结果不难预料，虽然杰洛特有老实传达公爵的意愿，人鱼却不愿意了，还声称如果公爵真的那么爱她，要和她在一起，就自己变成人鱼来找她。结果谈判陷入僵局，没有达成目的的公爵大发雷霆，拒绝支付报酬。

白忙一场的杰洛特和丹德里恩继续穷得揭不开锅，这回只能轮到诗人出场，给一位当地商人女儿的婚宴充当表演嘉宾演唱诗歌。女诗人艾希·达文（Essi Daven）也出席了这场婚宴，她是丹德里恩的职业对手，不过两人之间的关系更像是兄妹。她对于杰洛特似乎保持着某种敌意，但却又暗含着情愫。

随后事情的发展出人意料，公爵再次给予了杰洛特一个任务，让他调查为什么会有渔船经常在海域上遇难。杰洛特最后发现，这里的水下竟然有一座古城，而居住在其中的水底种族因为人类的过分靠近，竟然派出了海怪袭击他们，这头海怪也袭击了杰洛特。就在水底种族与岸上种族就快要陷入战争时，公爵的人鱼情人却从中周旋，避免了双方的冲突。不过因为杰洛特最后只是带回了人鱼的警告，并没有解决问题，公爵再次拒绝支付报酬，出人意料的是，原本应该和杰洛特看不对眼的女诗人此时却愤愤不平，痛骂了公爵一番。

最后，为了证明陆上人民能够与水中种族一起共存，人鱼作出了“一点牺牲”，把自己的鱼尾变成了双脚，来到岸上与公爵一起生活。于此同时，对于情感有着过人洞察力的丹德里恩也通过一点小手段，让女诗人认清了自己内心对于杰洛特的恋慕，两人度过了令人难忘的一夜。只是令人遗憾的是，几年后，女诗人就在维吉玛因为感染天花而不幸去世，让这段感情空余遗憾。

▲在《巫师3 狂猎》当中，人鱼也有登场。

5.《宿命之剑》

《价码问题》故事的六年后，认为时机已经成熟的杰洛特，再次前往辛特拉王国，想要向卡兰瑟王后索要她的女儿诞下的孩子，也就是那位被他要求作为回报的“意外之子”。然而卡兰瑟王后并没有告诉他太多关于这个孩子的消息，倒是当杰洛特在进入布洛克莱昂森林（Brokilon），想要向林精的女王艾思娜（Eithn é）传达人类王国的谈判消息时，发现了一些人类的尸体，最后甚至遇到了菲斯奈特（Freixenet）——维登（Verden）王国哈姆（Hamm）地区的男爵，他身受重伤，但没等杰洛特和他说上几句话，一群林精包围了两人。寡不敌众而且还有伤员要照顾的杰洛特被迫投降，并且表明了自己的信使身分，所以最终得以在一位林精的带领下前往会见女王，而菲斯奈特则被林精带走，生死不明。

在前往女王所在之地的途中，杰洛特与林精向导看到似乎有一条巨蜈蚣（Giant centipede）正在袭击一个半身人，便施以援手，最后却发现那是一个年纪不超过十岁的人类女孩，她原来就是辛特拉王国的小公主：希里雅，昵称为希瑞。她解释了那群人类进入森林的原因，原来卡兰瑟想要把希瑞交给克里斯丁（Kistrin）王子，他是维登国王埃维尔（Ervyll）的儿子，也是希瑞潜在的婚约者。不过显然希瑞不太接受这样的安排，瞧准机会逃走了，却没想到随行的菲斯奈特还有其他人类为了寻找她而误入林精的地盘，最后大多葬身此地。

最后，杰洛特见到了艾思娜，也确认了菲斯奈特并未死去，林精还帮他治疗了伤口。林精的女王并没有接受人类谈判的要求，不过她同意让希瑞自己作出选择，是留在森林当中，被转化为林精，还是选择跟着猎魔人一起走。虽然彼此之前都并不知道两人是被意外律产生的命运给紧紧联系着的，但希瑞还是下意识地选择相信杰洛特，并跟随他离开了森林。

结果出了森林之外，杰洛特和希瑞竟然还被一群自称是维登士兵的暴徒袭击，还好老熟人德鲁伊莫斯萨克（Mousesack）带着一群林精赶到，救下了两人。意识到自己身边危险太多，并不适合带着一个孩子，杰洛特最终把希瑞交给了莫斯萨克，当年德鲁伊和他一起在宴会上阻止了希瑞的母亲帕薇塔的力量暴走，如今他或许也会是抚养希瑞的合适人选。

6.《别的东西》

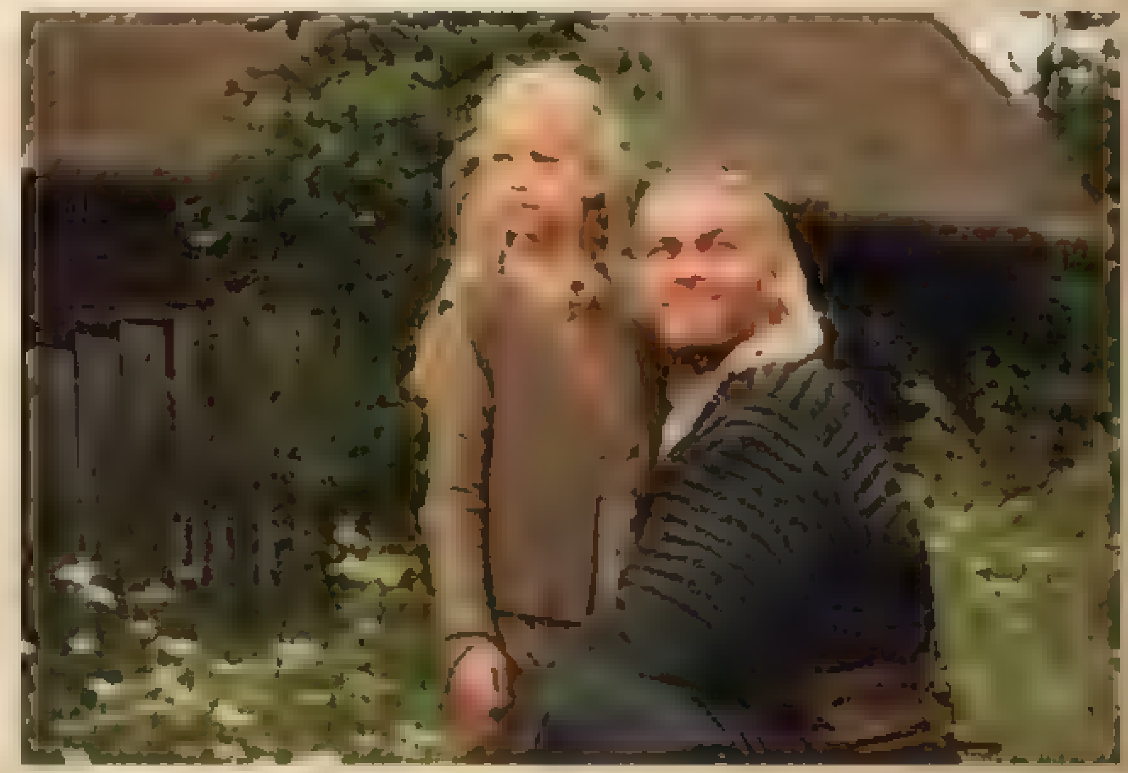
在《宿命之剑》的故事几年后，强大的尼弗迦德帝国终于把吞并的目标放在了群雄割据的北方诸国身上。辛特拉王国成为了其中一个受害对象，不但国民受到大量屠杀，血流成河，卡兰瑟女王也在入侵中受了重伤，不幸身亡。

而在此之后不久，杰洛特经过一栋位于泰莫利亚的桥梁，遇到了一位商人尤尔加（Yurga），对方马车被卡在了桥中，同行的仆人也因为害怕而逃走，只剩下他一人试图把马车抬起。杰洛特原本打算让商人直接逃命，但最后在商人许诺用意外律的方式回报他后，终于决定帮忙，没想到这个许诺或许有着某种魔法力量，引来了一群敌人，杰洛特让商人躲进马车，然后大战一场，最后虽然获得了胜利，但也被伤得极重。

幸好商人的仆人这时都回来了，他们帮着把杰洛特搬上马车，商人载着他，前去寻找治疗者。而在失去意识的梦境回忆当中，杰洛特想起了自己当年前去寻找意外之子的经历，他其实并不相信命运，所以当他得知卡兰瑟女王并不愿意把孩子交给他时，并没有强求，所以甚至到最后，杰洛特都并不知道，他当年要求作为回报的孩子，其实并不是一个男孩，而是一个女孩。

当杰洛特在虚弱中醒来，却发现用治疗术救了他一命的，是一位女术士：维森娜（Visenna），而她很有可能就是杰洛特的母亲，强忍着疲劳和疼痛，他请求维森娜留下来，但是她并没有答应，而当第二天杰洛特醒来时，她已经悄悄地离开了。随后杰洛特继续随着商人前往他家中，路上甚至遇到了老朋友丹德里恩，也知道了辛特兰已经被尼弗迦德帝国毁灭的消息，卡兰瑟已经身亡，希瑞很可能也已经遇害。

不过命运的安排总是出人预料，商人答应用一件他已经拥有却并不知道留在家中的东西报答猎魔人，而他和妻子早已过了生育期，不可能在回家的时候碰到新生儿，所以还想着让自己的一个儿子前去受训为猎魔人，却在回到家中时，发现自己的妻子收养了一个无依无靠的孤儿，那孩子正正就是逃过了大屠杀的希瑞！杰洛特与希瑞拥抱在一起，两人果然是被命运紧紧地联系着。



▲《屠龙传奇》中的杰洛特与希瑞。

第三卷：精灵之血
Blood of Elves

这是“《猎魔人》系列”的第一个长篇故事，其背景规模也随着故事的需要而变得庞大，整个北方诸国的局势都变得非常动荡，而关于希瑞与杰洛特之间的命运交缠也变得越发紧密，成为了两条主要的故事线。

故事承接《宿命之剑》与《别的东西》，索登山战役之后，南北两方开始了短暂的和平期，但双方局势依然紧张。某一天，诗人丹德里恩在巨橡树“伯琉赫里斯”下方的林间空地演唱，吸引了大量听众。随后他逛妓院时，一位叫里恩斯（Rience）的人来找他，询问猎魔人和希瑞的下落。里恩斯口蜜腹剑，利诱不成，便开始吊打丹德里恩。幸好叶妮芙及时赶到，救下诗人。里恩斯虽然逃走，但被叶妮芙用魔法烧伤了脸庞。

另一方面，杰洛特找到希瑞后，将其带到了训练猎魔人的要塞凯尔·莫罕。在那里，数位猎魔人开始训练希瑞，教她剑法。由于希瑞拥有上

古精灵血脉，魔法能力渐渐苏醒，她经常陷入恍惚，做起白日梦，还用陌生的嗓音说出预言。杰洛特等人无法应对，只好找来女术士特莉丝・梅利葛德。女术士虽查出希瑞“生病”的原因，却无法“医治”。于是杰洛特决定送希瑞去艾尔兰德的梅里泰莉神殿，并写信给叶妮芙请求帮助。

去梅里泰莉神殿途中，特莉丝突然病倒，幸好杰洛特找到一群矮人护卫队，他们的首领亚尔潘（Yarpen）在组织金龙屠龙队时便认识了杰洛特。两队人结伴同行，途中经过古代精灵废墟莎依拉韦德，并遭到松鼠党的伏击，双方死伤惨重。

将希瑞送到艾尔兰德后，杰洛特开始调查里恩斯的行踪。他故意接了一家船运公司的委托，在庞塔尔河上护卫船只，坐等里恩斯出现。结果来找他的竟是泰莫利亚王国的卫兵。

诗人丹德里恩回到牛堡，发现两个密探正在跟踪他。他找到一个叫夏妮（Shani）的女学生，叫她去给杰洛特送信。随后，他被密探带走，去见瑞达尼亚王国的情报部门首脑迪杰斯特拉（Dijkstra）和女术士菲利芭・艾哈特（Philippa Eilhart）。迪杰斯特拉也在寻找猎魔人和希瑞，诗人与他斗了一番机锋，然后溜走，菲利芭变成猫头鹰一路跟踪，找到了杰洛特。

在哈吉要塞，北方几大王国的国王们在密会。他们决定先下手为强，寻找口实进攻南方的尼弗迦德帝国。同时，为了几大王国的利益，他们决定找到希瑞并杀死她。与此同时，尼弗迦德皇帝出现在辛特拉城。曾经的辛特拉王国已成尼弗迦德帝国的行省。皇帝也发布了一系列命令，双方战火一触即燃。

杰洛特通过夏妮的情报，终于见到了里恩斯。原来里恩斯是尼弗迦德皇帝的爪牙。猎魔人与里恩斯及他雇来的杀手一场大战，重创对方。但在最后一刻，女术士菲利芭放走了里恩斯。话分两头，在艾尔兰德神殿，希瑞接受叶妮芙的特训，终于学会了控制自己的魔力，她不再做噩梦，也与叶妮芙建立了深厚的友谊。一天，叶妮芙收到杰洛特的来信，她和希瑞再次踏上旅途。

▲《巫师3 狂猎》的开场剧情里面就讲述了《精灵之血》中童年时代的希瑞在凯尔・莫罕当中训练的情节。

第四卷：轻蔑时代

Time of Contempt

《猎魔人》系列”的第二个长篇故事，故事承接上一部的剧情：北方王国与尼弗迦德帝国之间的关系日趋紧张。为了消弭一触即发的战争，术士们准备在塞内德岛召开会议，商讨对策。叶妮芙带着希瑞离开梅里泰莉神殿，朝苟斯・维伦和塞内德岛前进。她们的目的地是位于塞内德岛的女术士学院，但除此之外，叶妮芙似乎另有打算。

另一方面，杰洛特找到了柯德林格（Codringher）和芬恩（Fenn），两人的工作类似于现代的侦探，猎魔人让他们调查里恩斯的来历和目的。从他们的报告中，他得知里恩斯和某位地位相当高的术士有所牵连，而希瑞的身世似乎和某个上古传说有关。为了阻止里恩斯的计划，杰洛特也踏上了前往塞内德岛的旅途。

叶妮芙一行人顺利到达苟斯・维伦（当然，这得归功于杰洛特的暗中协助）。当希瑞得知杰洛特（及他的老伙伴诗人丹德里恩）就在附近的村落，便毫不犹豫地孤身上路。但即将到达时，传说中的“狂猎”突然现身，意欲对希瑞不利，幸而叶妮芙和杰洛特联手将其击退。两人再度和好，杰洛特甚至答应陪同叶妮芙去参加术士会议。

与此同时，君王对术士们不复以往的信任，开始筹划自己的解决方案。他们打算联手来对抗尼弗迦德帝国，殊不知其密会的消息早已传入帝国皇帝的耳中。而皇帝似乎早有对策。

杰洛特、叶妮芙带着希瑞及丹德里恩前往塞内德岛，但会议的气氛并非杰洛特想象中那样凝重，而是有些诡异……巫师会的领袖威戈佛特兹（Vilgefortz）甚至劝说杰洛特与其联手，但猎魔人拒绝了。一夜之间，风云突变。术士们分成两派，甚至互相屠杀。里恩斯再次出现，同时现身的还有希瑞噩梦中那位头戴翼盔的黑骑士……只不过，他似乎并不想取走希瑞的性命。

为了解救希瑞，杰洛特义无反顾地挑战威戈佛特兹，却以惨败收场。而希瑞启动了塞内德岛上废弃已久的古老传送门，来到了遥远的南方……在那里，她结识了另一群伙伴，也给自己取了个充满不祥征兆的名字：“法尔嘉（Falka）”。

▲希瑞以法尔嘉的身分行动时，是属于义贼“老鼠帮”的一员。

实用技术

强作袭来

巫师3 狂猎

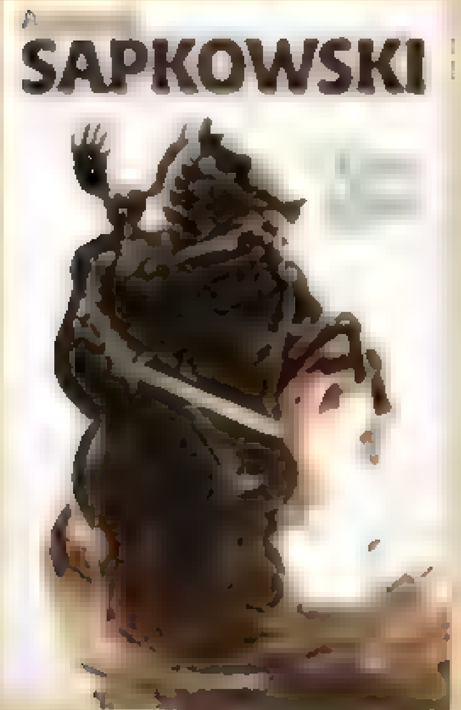
第五卷：火之洗礼
Baptism of Fire

“《猎魔人》系列”的第三个长篇故事，中文名《火之洗礼》为暂译名。故事讲述战火席卷北方王国。莱里亚和亚甸相继陷落之后，尼弗迦德军又在边境蠢蠢欲动。瑞达尼亚王国陷入混乱，维登成了尼弗迦德的附属国，泰莫利亚也被迫与帝国讲和。

在塞内德岛落败之后，特莉丝设法将杰洛特送到布洛克莱昂森林，但命运的捉弄并未放过猎魔人。树精的盟友、人类弓手米尔瓦（Milva）为他带来了消息：希瑞已经来到尼弗迦德帝国的首都，眼看就要成为下一任皇后。杰洛特毫不犹豫地踏上旅途，虽然在他梦里，希瑞所在之处并非皇宫，而是某个偏僻的所在。

猎魔人、诗人和弓手的旅程开始的同时，战争再次爆发。尼弗迦德帝国协同维登军开始攻击布鲁格，他们焚烧村庄和森林，屠杀士兵和平民，所到之处只留焦土。机缘巧合下，杰洛特再次遇见了曾出现在希瑞噩梦中的黑骑士卡希尔（Cahir），并救了他一命。此后，卡希尔又追上杰洛特等人，声称想要加入他们，但杰洛特尚未原谅他追捕希瑞的行径，于是用威吓的手段将其赶走。

三人决定折向东方，选择更加安全的远路，而在途中，他们遇到了矮人卓尔坦（Zoltan）一行人，决定结伴同行。但卡希尔仍跟在他们身后，他再次出现在他们面前，并诉说内情。在米尔瓦的劝说下，杰洛特接受了他的加入。



◀一开始身分神秘的卡希尔被称为“黑骑士”，其造型上有着许多骑士小说当中神秘宿敌角色的影子。

这支奇怪的队伍最后迎来了一名最奇怪的同伴：一个吸血鬼——理论上与猎魔人不共戴天的怪物。在剧情的高潮部分，杰洛特等人上演了一番拯救女王的戏码。但与此同时，希瑞并不知道杰洛特正在前来的途中，在盗匪的生涯中越陷越深。法尔嘉的古老诅咒，似乎逐渐有了实现的征兆。

第六卷：燕子塔
The Swallow's Tower

“《猎魔人》系列”的第四个长篇故事，中文名《燕子塔》为暂译名。故事继续以杰洛特和希瑞两条线展开，一位在沼泽地里静修的隐士发现一个受伤的女孩。他把她带回家，照顾她，替她疗伤。女孩就是希瑞，她向老人讲了自己的故事：她的同伴全被一个叫莱昂（Leo）的赏金猎人（此人专门猎杀猎魔人）杀掉了，她也曾被莱昂囚禁并拷打，最后，她逃了出来。她以为杰洛特和叶妮芙都死了。待养好伤，她离开隐士，去了一个叫“燕子塔”的地方。

与此同时，杰洛特遇到一个精灵，对方告诉他一个预言，内容与希瑞有关，为了找到希瑞，他还要去找德鲁伊。叶妮芙也打算找到威戈佛特兹的藏身地，当然，这并不容易。

▶波兰版的《燕子塔》封面上给出了更具体的内容元素，包括高塔和一头独角兽。

第七卷：湖中女士
Lady of the Lake

“《猎魔人》系列”的第五个长篇故事，中文名《湖中女士》为暂译名。终于九死一生赶到“燕子塔”后，希瑞突然走进了一个完全陌生的世界——精灵的世界，这里没有战争。她被陷在这个世界中。这里似乎没有时间的概念，也没有边界，更没有返回原来世界的通道。但她必须找到办法返回，去寻找杰洛特和叶妮芙，并打败仇人莱昂。

这个世界里的精灵看重希瑞的血脉，一定要她和国王生出后代，最终希瑞在独角兽的帮助下逃出了精灵世界。她在时空中穿梭，途中在一个陌生世界的水池里洗澡，偶遇亚瑟神话中的加拉哈德骑士，对方将她误认作湖中女士，也就是当年赐给亚瑟王湖中剑的女神。一位少女通过做梦的方式连接上希瑞的世界，并告诉她，叶妮芙已被威戈佛特兹囚禁，而杰洛特和一位女术士搞上了关系，那位女术士实际怀着阻止他寻找叶妮芙和希瑞的目的。

此时，北方诸国为扫清尼弗迦德帝国，组成了盛大的联军，展开决战。决战中胜负天平不断逆转，精灵军团猛击北方联军的侧翼，北方军队发生崩溃时，一支瑞达尼亚步兵发起出其不意的反冲锋，最终反败为胜。尼弗迦德军统帅战死，北方联军收复了雅鲁加河以北的所有土地，并将那条河作为边界。

希瑞前往威戈佛特兹的城堡拯救叶妮芙，她提出用自己来交换，却一并被威戈佛特兹囚禁。杰洛特的队伍随后赶到，强攻城堡。希瑞在混战中一对一决斗杀死了莱昂，而杰洛特打败了威戈佛特兹，但他的队伍几乎阵亡殆尽（除了未参战的丹德里恩）。

这时，尼弗迦德皇帝的部队突然包围了城堡，皇帝现身，原来他就是希瑞的生父（即第一卷《白狼崛起》的短篇《价码问题》中登场的多尼）、杰洛特的老友，而他想迎娶自己的女儿。

杰洛特等人最终得以逃脱，（在路上拯救了丹德里恩之后）他们回到利维亚，这里发生了人类屠杀非人种族的暴动。杰洛特为保护一群矮人朋友杀了许多人，最后被拿着草叉的农民偶然地叉死。叶妮芙为了用魔法拯救杰洛特，也牺牲了自己。希瑞决定来拯救养父养母，暴动平息后，

她把杰洛特、叶妮芙装到旁边湖中的小船上，自己在船上与特莉丝、丹德里恩和矮人朋友们告别，然后船在光芒中消失了，杰洛特和叶妮芙醒来时已在另一个世界。

故事结束时，加尔哈德骑士听到希瑞说了故事的完美结局（杰洛特和叶妮芙终结连理），两人并肩走向卡美洛，手拉着手。

▶波兰版的《湖中女士》封面同样更为点题。

至此，《猎魔人》小说系列的故事迎来了一个相对完满的结局，不过正如这个故事中命运一贯的冷酷安排，杰洛特和叶尼芙之间的幸福生活并没有持续太久，几年后，因为狂猎的阴谋，杰洛特偶然地返回了北方诸国中，而且已经失去了对于过往的所有记忆。一场新的冒险，正在等待着他去经历，而这，也就是“《巫师》系列”剧情的开端。

非正篇故事

除了上文提到的小说之外，《猎魔人》其实还有一些暂时未能明确其在系列当中地位的篇章，其中两个为短篇，一个是前文有提到的《回头无路》，另外一个则是《有终有始》（Something Ends, Something Begins），然后还有一部 2013 年才出版的“《猎魔人》系列”新小说《暴风季节》（Season of Storms）。

这三者当中，《回头无路》不被视为正统篇章的原因是它的重点并非是杰洛特，只是也同时讲述了杰洛特最后为什么会被抛弃，并且成为了一个猎魔人的原因，可以被视为是某种程度上的前传。

《有终有始》的原因则与现实情况有关，这的确是一个以杰洛特为中心的故事，讲述了他和叶尼芙举办的婚礼，问题是这个作品的内容是同人向的，角色都是来自于《猎魔人》小说，但是事件本身无法对上其他作品的时间线和故事线。事实上这是因为本文是安德烈·斯帕克沃斯基作为礼物而写给自己将要结婚的朋友，所以并未将其特意作为一个和“《猎魔人》系列”相关的故事而创作，免得自己施展不开手脚，所以不被计入正篇也是非常合理的。

至于《暴风季节》，其故事似乎的确是反生在《猎魔人》的世界当中，主要角色也的确是杰洛特，但是其故事本身并没有紧密联系到五部长篇作品当中，而且这一本出版较迟的小说并没有推出英文版，所以大部分关于《暴风季节》的信息都来源于波兰本土读者在网络上的反馈。按照描述，这部作品的故事发生于第一个长篇《精灵之血》之前，所以并非系列故事的后续，甚至有可能是完全独立的。至于故事的品质，普遍评价是高于平均水准，但是没有达到原来“《猎魔人》系列”正篇的高度。

▲《暴风季节》的波兰版封面。

个奇幻图书制作人对《猎魔人》游戏和小说的评价

文：屈畅

5 月 19 日，《猎魔人 3》（由于“巫师”为误译，故不采用，下同）如期发售，Gamespot 给出了 10 分的超高评价，其他欧美媒体虽评价稍低，但到目前为止，平均分业已稳定在 92.5 分以上（PS4 版）——也就是说，离满分作品有一点距离，但至少可列入准“神作”之林，这令笔者大大松了口气。

要知道，笔者的本职是奇幻图书制作人，另一方面亦是角色扮演游戏的狂热爱好者。因语言问题，和全世界绝大多数粉丝一样，笔者也是先游戏而书本地接触《猎魔人》。和最初的《恶魔之魂》一样，《猎魔人》推出时亦是无名之辈，很难让人有所期待。但正是在这样的条件下，第一代游戏作品用两个特点打动了笔者：第一，真实、黑暗、具有“质感”的中世纪世界，并非日式游戏那种穿古装的阳光公园，而是玩家可以真切感觉到压迫感，感觉到世界的呼吸，而“质感”之于世界设定，好比“打击感”之于动作游戏；第二，Choice and Consequence，即“选择与后果”，简称“C&C”，通俗来说，就是游戏人物与世界血肉相连，做出的选择不可逆，均会对世界的人和物产生影响。王国可能因而兴起，情妇可能因而出墙，无法读档也无法预知，泼出的水收不回来。该特点可谓是欧美角色扮演游戏，乃至所有以叙事为目的的游戏作品的至高追求，Holy grail！因只有“C&C”做得出色，才能进行真正意义上的互动叙事。《猎魔人》初代当中就运用了大量抽丝剥茧、含有若干分歧的叙述，而笔者更欣慰地看到，从一代作品而至三代，制作组的手法愈发炉火纯青了。

但当笔者怀着兴奋的心情前去各大论坛阅读评论时，见到最多的却是“喷子”，抱怨战斗手感如何“渣”，植被如何“少”等等。说句不中听的实话，他们也许是（很棒的）玩家，但并非角色扮演游戏的玩家，并不懂得如何去欣赏一部优秀的 RPG。放眼历史，除开日式作品，最优秀顶尖的角色扮演游戏和其他某些游戏类型（战争游戏、模拟游戏等）一样，并不以主机游戏为土壤，《猎魔人》作为血统纯正的 RPG，也只是到第三代才登陆 PS 平台。动作游戏爱好者追捧“黑之章”远超“忍龙西格玛”，追捧旧“恶魔城”远胜新“恶魔城”，但他们可能很难意识到在角色扮演狂热爱好者的圈子里，《质量效应》三部曲、《辐射 3》、《上古卷轴Ⅳ》之类是正宗“负分作品”，《博德之门》、《辐射》和《辐射 2》、《永恒之柱》这样的游戏才是王道。这种评判机制上的错位和不对等，对彼此“G”点的不理解，我想是导致论坛“喷子”倍出的主要原因。

而谈到《猎魔人》小说，要纠正的错误印象是：虽然绝大多数人是因游戏而至小说，但小说并非游戏改编，她早在游戏诞生之前很久，已是波兰乃至欧洲的“国宝”。在《猎魔人》小说中，杰洛特、叶妮芙、希瑞等人经历了可歌可泣的冒险，最后杰洛特和叶妮芙身亡，希瑞将他们传送到另一个世界。游戏三部曲某种意义上是小说的“后传”，讲述几年后杰洛特从另一个世界归来，但却失忆，随后逐步踏上寻找叶妮芙和希瑞的旅途。虽然游戏呈现的并非小说情节，但制作组 CDP 却在处处致敬小说，若你读过小说，那么在游戏中随时可能会心一笑。

安德烈·斯帕克沃斯基的小说以黑暗童话开篇、以史诗级大决战收尾，场景设定和语言风格富含东欧风味，与量产的美式奇幻相比具有鲜明的特质，更与游戏衍生作品截然不同。希望各位读者在阅读我们引进的中文版时，也能够感受到其不同一般的气质与氛围，并沉醉在其中。

Shadow Wolf 白狼魅影

——《猎魔人》系列周边简介

游戏

虽然因为诞生年代的限制和远离电子游戏的主流圈子领域，“《猎魔人》系列”并没有在一开始就被改编为电子游戏，但是其作为一个奇幻背景故事，的确非常适合用来做成其他类型的游戏题材作品，所以这么多年下来，以《猎魔人》题材作为卖点的各种类型游戏都曾经陆续出现过，在本次读游戏当中，我们也不妨来了解一下这些周边产品，其中有不少还是相当有趣的精品哦。

[电子游戏]

电子游戏是《猎魔人》衍生产品当中较为年轻的类别，但是重要性就无需多提了，要不是因为“《巫师》系列”，其知名度可能直到今天都局限于欧洲地区之内，而也因为同样原因，这里就不再提及已经被各位读者熟知的《巫师》作品，转而介绍其他《猎魔人》题材的电子游戏。

《巫师 血腥之路》
The Witcher: Crimson Trail

这是一款由 CD Projekt 授权，并由 Breakpoint 工作室开发的手机游戏作品，因为诞生的年代久远，对应的甚至还是功能机而不是今天流行的智能机，所以无论是游戏画面还是操作手感都恐怕满足不了现代玩家的要求。这款作品的故事发生在杰洛特的青年事情，讲述他作为一个有才华的猎魔人学生，正在接受成为猎魔人的训练，却在一次偶然的情况下深入森林，发现了一次需要他用上所有掌握的技巧应对的危机。这款作品形式上是横版的动作游戏，在条件所限的情况下，还是尽其所能展现了猎魔人的战斗方式和法印等能力，甚至连调配药水的特点也有体现，也算是麻雀虽小五脏俱全。

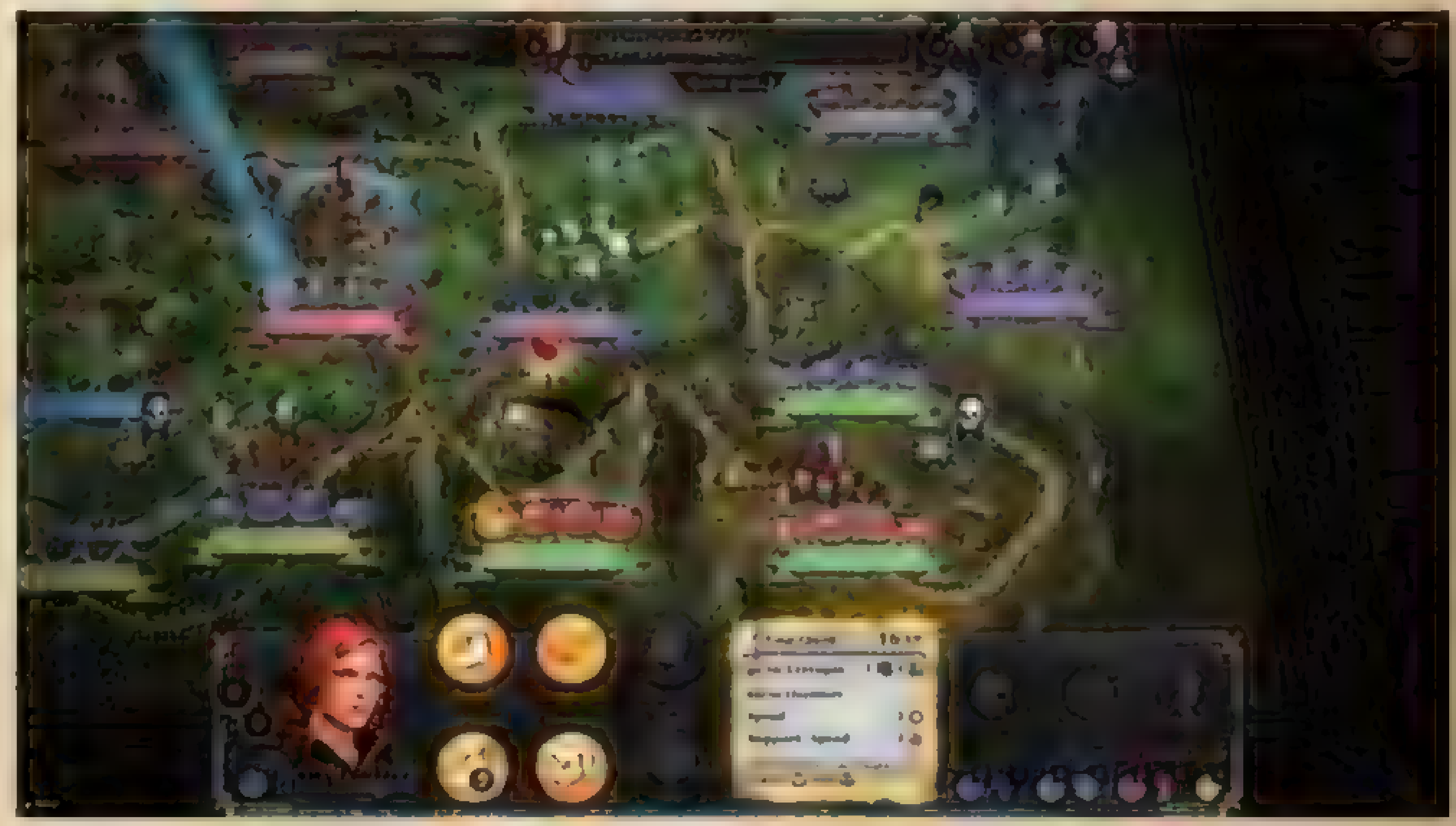
《巫师 战斗竞技场》
The Witcher Battle Arena

又一款 CD Projekt 授权作品，开发商是 Fuero Games，光是听副标题大多数读者都应该能猜到，这是一款《猎魔人》主题的竞技作品，走的是近年流行的 F2P+MOBA 的形式，可以看做是《巫师》版的《英雄联盟》，不过游戏本身只登陆了移动端平台，所以决战人数缩减成了 3V3，角色数量有 11 名，算是一款在规模上比较小巧的作品。因为游戏是在 2014 年推出，而且内容并不打算和《巫师 3 狂猎》产生直接联动，所以登场的角色在造型和选角上都是向着《巫师 2 王国刺客》靠拢，雷索（Letho）、菲利芭·艾哈特（Philippa Eilhart）、亚艾文（Iorveth）等在该作当中有着较重要戏份的角色均有出现，游戏的整体评价颇高，不过《猎魔人》题材和 MOBA 是不是很搭调就见仁见智了。

《巫师 冒险游戏》
The Witcher The Adventure Game

这款同样是从《巫师》游戏系列衍生出来的作品来头要比其他电子游戏更强一些，毕竟这款作品可是由 CD Projekt RED 亲自参与打造的。游戏本身的形式是非常典型的桌面游戏，因为其实它就是实际推出的桌面游戏改编而成的电子游戏版，规则基本和桌面游戏保持一致，只是许多运算步骤会由程序代劳。

正如游戏的副标题所示，这一款作品强调冒险，玩家可以从杰洛特、丹德里恩、特莉丝和亚尔潘四位角色中选择一位，然后操纵其在由北方诸国构成的大地图上进行冒险，期间玩家不但要根据手头上的任务卡努力达成目标，完成支线任务，还需要对抗不同地区当中出现的厄运和怪物。游戏融合了卡牌、棋子和投骰等元素，规则较为复杂，不过掌握之后就会发现其中的妙趣。但是移动端版本有个比较大的缺点，就是没有官方中文版，恐怖的文字量和细节众多的规则在有语言障碍的情况下恐怕对于多数国内玩家来说都是难以接受的。



[桌面游戏]

《狩魔猎人 魔幻冒险游戏》
The Witcher The Adventure Game

这款桌游其实就是上文当中提到的《巫师 冒险游戏》的实体版，之所以采用不同的译名，是因为这款桌游在国内已经被著名的桌游代理品牌“游人码头”引进，拥有了正式的中文译名，而最重要的，自然是有正式的中文版。游戏的整体规则和电子版是基本保持一致的，而且为了让读者能够详细地掌握游戏的玩法，这款产品还配送了两本详尽的规则说明书，对照着桌游实物通读一遍就可以顺利地掌握规则，这些说明书自然同样是经过汉化的，而且产品本身的做工也非常精美，所以《狩魔猎人 魔幻冒险游戏》对于国内玩家来说实在是不容错过的精品，价格虽然不算低，但也就是一款家用机游戏左右的数额，收一套绝对不亏。而如果各位读者想要免费拿到一套游人码头特

别提供给大家的《狩魔猎人 魔幻冒险游戏》，就记得关注本次读游戏的大抽奖了。至于想要亲自买一套的读者，请扫描下文的二维码，又或是直接在电商平台输入“游人码头”搜索，就可以轻易找到。

▲稀饭我此前已经私人入手的《狩魔猎人 魔幻冒险游戏》，一同体验过的梦叶、三日月和SOS都赞不绝口。

《猎魔人 幻想游戏》
The Witcher: A Game of Imagination

这可能是《猎魔人》主题桌面游戏当中较为老资格的一款，因为它诞生之时《猎魔人》甚至还没被改编成电子游戏，所以它也是完全基于小说而创作。这是一款非常正统的纸上角色扮演游戏，类似于《龙与地下城》，所以玩家并不是直接扮演某个小说当中的角色，而是创造一个属于自己的人物卡，然后让其在《猎魔人》的世界当中冒险。鉴于当时《猎魔人》还没有在全球闯出名声，所以这个系列的主要流行地点就是在波兰，其人气也并不特别高，推出了规则本体和三个扩展规则之后，就没有了动静，连预计中会推出的第四个扩展规则也被搁置了，颇为可惜。

如今《猎魔人》靠着《巫师》游戏系列享誉全球，恐怕迟早会有桌面游戏开发商重新捡起这个题材，再开发一版《猎魔人》的TRPG规则，到时候有跑团习惯的玩家们就可以一尝在北方诸国游荡冒险的滋味了。另外实际上《猎魔人》主题的TRPG并不止这么一款，但许多作品都没有得到过官方承认，而且规则上有差异，形式上却都有一定的相似之处，这里就不一一提及了。

▲虽然游戏的规则是参考自小说，不过在封面图上则采用了电影版《屠龙传奇》的剧照。

《巫师 卡片冒险游戏》和《巫师 典藏卡片游戏》
The Witcher: Adventure Card Game & The Witcher: Promo Card Game

这两款卡片式桌面游戏都是Michal Stachyra以及其他几位卡片游戏开发者制作的，而且都是为了配合当年《巫师》初代游戏而推出，其中前者只在波兰地区的商店出售，是一款2-5人的卡片游戏，玩家将会雇佣杰洛特前往不同国家屠杀魔物，并且通过抽卡的方式获得攻击卡、事件卡和钱币等资源，以让自己最终获得胜利，光是卡片的数量就达到了110张，不过这个产品是非集换式的，可以一次过买下。后者在规则上更简易一些，只需两人就可以游玩，而且不需要购买，是作为赠品在某些国家的《巫师》初代游戏典藏版中附送的。

[漫画]

早期漫画

漫画的诞生时间要早于电子游戏，所以在《猎魔人》的故事诞生了一段时间后，就于1993年推出了改编自小说的漫画，共六本，剧本是由Maciej Parowski创作，绘图则是Bogusław Polch，同时作为原作者的安德烈・斯帕克沃斯基也参与到了制作当中。

六本漫画的名称分别是《回头无路》、《逐恶而来》、《毋以恶小》、《三个愿望》、《可能之界》和《背叛》，前五卷作品其实都是改编自对应的短篇小说，而最后一本的故事改编自斯帕克沃斯基当初没有用上的短篇故事灵感。总体而言这套漫画的风格相当本土化，而且Bogusław Polch的画风也充满了欧洲的文艺感，并不符合现代读者对于漫画的审美。

▲Bogusław Polch笔下的杰洛特……

现代漫画

在《巫师》游戏系列大红大紫后，对于游戏漫画改编有丰富经验的黑马漫画（Dark Horse Comics）在2013年宣布将会推出《巫师》题材的漫画作品，然后直到2014年的3月19日，漫画的第一卷《巫师 玻璃屋》（The Witcher: House of Glass）终于发售，一共有5卷，在同年的9月份，黑马还发售了五卷并成一本的单行本。其漫画故事被计入到《巫师》游戏系列的故事线当中，讲述了杰洛特在黑森林边缘遇到一位渔人，并从对方口中得知了一个似乎拥有无限房间的危险之地——“玻璃屋”的存在，便前往调查后发生的一系列故事。

随后黑马又推出了《巫师》漫画的续篇《狐之子》（Fox Children），第一卷已经在2015年的4月1日发售，目前出版计划已经推进到第四卷，将会在2015年的7月1日发售。这一部漫画的故事是原创的，但是整体故事脉络的改编对象是较新的未列入系统正篇小说《暴风季节》中的一个章节。

▲《巫师 玻璃屋》的第一卷封面。

▲《巫师 狐之子》的画风非常独特。

影视作品

在早年，《猎魔人》于波兰本土拍摄了一部电视剧，取名为《The Hexer》（被国内译为《屠龙记》或是《屠龙传奇》），阵容几乎全部为本土演员。但本剧采用了一个很令人困惑的播放方式，明明是以一部电视剧为制作目的，却先用其中拍摄的素材在2001年推出的同名的电影；但因为2个小时的长度想要把《猎魔人》的故事都说完简直是不可能的任务，所以电影版本受到了劣评。

随后在2002年，13集的电视剧正式推出，比起让人看得云里雾里的电影，拥有了充足时间讲述故事的电视剧版《The Hexer》总算在整体质量上有所提升，不过鉴于电影大大坏了这个系列的名声，电视剧在素材应用上又出现了一定程度上的更改，最终还是没能取得粉丝的承认。

▲虽然整体评价不高，但是《屠龙传奇》还是展现了波兰演员普遍的高颜值，饰演杰洛特的Michał Żebrowski在造型上就让人非常满意。

大抽奖

在本期读游戏的最后，终于来到万众期待的大抽奖环节。为了庆祝《巫师3 狂猎》和上市和大卖，也为了回馈各位读者对我们的支持，我们将会提供一次独立的大抽奖，奖项将分为四个，礼品内容丰富，而且全部都是国内正版授权的《猎魔人》主题作品。不过和读编的抽奖类似，本次抽奖也有一些小条件，那就是请大家提供一句对于《巫师3 狂猎》的游戏精彩评价，并附上一张内有《巫师3 狂猎》PS4/XOne版游戏光盘或游戏运行画面（考虑到有的读者买的是数字版）和本期UCG的合影照片，即可参加本次抽奖。游戏评价与照片可以发往我们的邮箱UCG@UCG.cn，也可以发出微博并@一下"@游戏机实用技术官博"。

本次抽奖的截止日期为2015年6月31日，从来信和发出微博的读者当中，我们将会抽出五个三等奖、两个二等奖、一个一等奖和一个特别大奖，具体的奖项内容如下。

特别大奖1名

《狩魔猎人 魔幻冒险游戏》中文正版授权实体桌游一套

一等奖1名

《猎魔人 白狼崛起》+《猎魔人 宿命之剑》中文小说，以及《梦歌——乔治·马丁回顾集》一套

二等奖2名

《猎魔人 白狼崛起》+《猎魔人 宿命之剑》中文小说

三等奖5名

《猎魔人 白狼崛起》中文小说

本期大抽奖奖品由专业中文桌游传道者"游人码头"与奇幻文学大本营"史诗图书"联合提供，《游戏机实用技术》杂志拥有对本抽奖的最终解释权。

巫师3 狂猎 | WB Games | 角色扮演
多机种 The Witcher 3: Wild Hunt 中文版
2015年5月19日 本地1人 对应玩家年龄 18岁以上
PS4/XOne版售价为468港币

强作袭来 PESEARCH CENTER

文 伽蓝&三日月 美编 anubis

操作列表

XOne	PS4	作用
A键	×键	调查/奔跑/翻滚躲避/游泳
X键	□键	轻攻击/潜水
Y键	△键	重攻击
B键	○键	躲闪/浮上水面
LB键	L1键	呼出快捷菜单
LT键	L2键	防御/发动狩魔猎人感官能力
RB键	R1键	使用远程武器/炸弹/特殊道具/进入主视角模式（长按）
RT键	R2键	发动法印/改变法印模式
LS键	LS键	呼叫马匹（双击）
RS键	R3键	锁定战斗目标
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键←	十字键←	装备/卸下钢剑
十字键→	十字键→	装备/卸下银剑
十字键↑	十字键↑	使用道具1
十字键↓	十字键↓	使用道具2
Menu键	触控板	呼出角色菜单
View键	options键	呼出系统菜单

画面介绍

1. 体力槽
2. 经验槽
3. 毒素槽
4. 活力槽
5. 当前选择法印
6. 肾上腺槽
7. 小地图
8. 时间 / 当前天气
9. 与当前目标相距距离
10. 当前追踪任务
11. 当前场景按键提示
12. 快速恢复道具栏 / 副武器栏
13. 当前锁定敌人
14. 装备损坏提示
15. 狩魔猎人徽章，在接近危险或能量源时会出现异样，但实用度很低

战斗相关

近战武器

与系列传统一样，游戏中近战武器被划分为钢剑与银剑两种，这两种武器的划分标准主要由两种武器对付敌人的种类来决定，在《巫师》系列”的世界观中，所有的邪恶生物都有惧怕银制武器的特点，因此在与非人型生物的战斗中银剑可以获得伤害的加成，但其在面对人型生物以及普通动物时却无法实现高伤害，所以在对付这些敌人时则需要借助钢制的剑来实现高伤害。

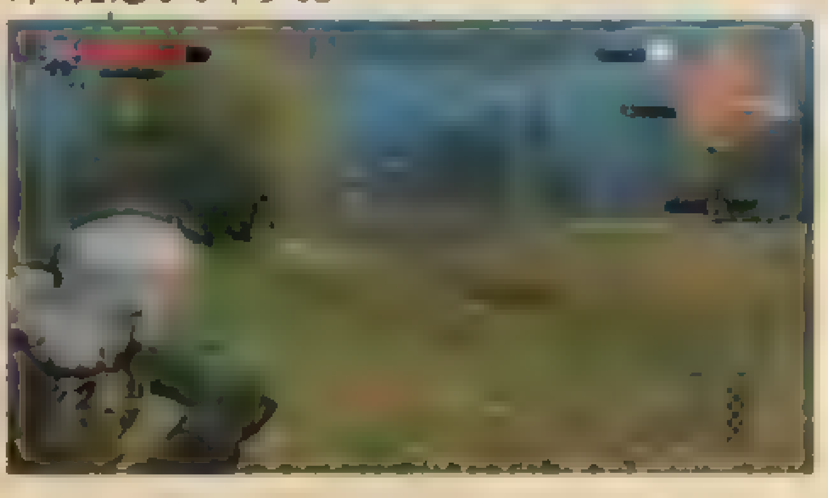
在实际战斗中玩家需要根据敌人的不同来及时切换武器方可制胜，一般来说在战斗开始时主角拔出的剑就是最适合当前场景战斗的武器，而当前敌人应该用什么武器来对付可以根据他们血条的颜色来判断，红色血条的敌人应该使用钢剑，白色血条的敌人则应该使用银剑，而当前使用的武器可以在屏幕右下方看到，一旦使用的武器错误必须立即更换过来。

远程武器

在本作中，新增了远程武器以及箭矢的装备栏，在这2个栏位中玩家可以装备十字弓以及不同的箭矢，虽然弓箭射击并不是战斗的核心，但是配合天赋的强化，以及不同的箭矢带来的特殊效果，可以对敌人附加特殊状态，达到意想不到的效果。在面对一些在空中飞行的敌人时，精准的射击往往可以将他们从空中击落，为战斗带来不小的便利。另外，远程武器时在水中的大杀器。

炸弹

前作中的副武器只有炸弹保留到本作之中，炸弹能攻击有效范围内的所有敌人，推荐的使用方法为利用翻滚吸引敌人将敌人聚集，然后迅速翻滚到远处将聚集的敌人一网打尽，通过在游戏探索的过程中获得不同的图纸可以造出多种作用不同的炸弹。与远程武器一样，炸弹可以通过长按RB键来调整投掷轨迹，但总的来说意义不大。



法印系统

法印是狩魔猎人独有的一种法术符咒，无论玩家走的是何种发展路线，使用法印都是左右战斗胜局的核心技巧，法印的种类共有5种。对比前作，通过在法印天赋中的第2行中投入点数，法印还可以用长按的方式改变原有的法印模式衍生另外一种形态，下面就为大家介绍这5种法印的具体作用。

伊格尼之印

伊格尼之印是一个火焰魔法，发动后会在前方放出火焰，造成基础伤害并有一定几率引燃敌人附加燃烧伤害，在引燃人型敌人后敌人往往会陷入痛苦之中，因此在对付人型敌人时尤为好用。

在法印天赋树中投入点数改变法印的模式后，法印会变成连续放出火流的形态，对单体的敌人造成伤害。另外，在一些场景中玩家会遇到一些从地面放出毒气的菌类，在看到这些菌类时利用伊格尼之印烧毁可以在一定时间内去除这些毒气。

亚登之印

亚登之印是一个设置型魔法，在使用后会放置一个影响一定范围的陷阱，进入此陷阱的敌人的速度会被减慢，这给予玩家极佳的进攻机会。同时，在对付一些没有实体的妖灵时，引诱这些敌人进入亚登之印的范围内能使他们强制现身。

在法印天赋树中投入点数改变法印模式后，亚登之印不再造成一个缓速区域，而是变成一个能够造成伤害的触发型炮台，对一定半径内的敌人造成伤害并缓速。

昆恩之印

昆恩之印是一个防御型法术，使用后角色身上会有一道橙光护盾环绕，在这期间角色可以吸收来自敌人的一定伤害，如果承受的伤害总量超过吸收的最大值，护盾就会爆开，但在护盾爆开之前，一切对角色造成的伤害都无效，举个例子，即便受到强力敌人远超护盾最大值的伤害，昆恩之印也会以爆盾的方式保护玩家而不受到任何伤害。因此，昆恩之印在游戏中可以说是最常用的一个法术，这一点在高难度下尤其明显，在最高难度下敌人的攻击十分变态，往往几下就能将玩家秒杀，但有了昆恩之印的“无伤”吸收，玩家往往可以在苦战中生存下来。

在法印天赋树中投入点数改变法印的模式后，张开的护盾在吸收敌人伤害的同时会让这部分的伤害转化成体力恢复，十分实用。

亚克席之印

亚克席之印是一种魅惑魔法，使敌人暂时失去战斗的能力，在成功魅惑敌人后，该敌人的身上会被白色的光晕所围绕，这个效果会持续一段时间，但如果玩家主动对被控制的敌人进行攻击，这个魅惑效果会即时终止。除了在战斗中使用外，强化亚克席之印还能在一些对话之中增加迷惑敌人的选项，使玩家少走弯路就能降服一些刺头。

在法印天赋树中投入点数改变法印的模式后，在短时间的魅惑后可以使敌人变成我方的盟友，并使被魅惑的敌人伤害提高，被魅惑的敌人即便在最高难度下也往往能一击秒杀它们的同伴，但是实际使用后，笔者发现被魅惑敌人的AI并不尽人意，而且在使用时必须长按法印按键直到成功魅惑敌人，在混战中这个时候往往会被敌人的攻击打断施法的进程。

防御手段

在战斗中，玩家不难发现躲避往往比防御要来得有用，这并非说防御在游戏中完全没有用，只是如果在战斗中频繁使用防御，很容易被敌人的重击击至硬直状态，特别在高难度下，敌人的攻击很容易就会破防并造成伤害，因此相较于防御，躲避在战斗中有着更加重要的地位。游戏中的躲避有两种，一种是按 A 键 / × 键的远距离的翻滚，而另一种则是按 B 键 / ○键的躲闪，无论是哪一种都可以通过左摇杆控制翻滚的轨迹，熟练掌握躲避的节奏的节奏后，无论是用于躲避敌人攻击或是切入有利位置进行攻击都有极大的作用。

虽然躲避是规避战斗风险的主要手段，但是防御技巧依然能在战斗中找到相应的位置，比如在抓准敌人攻击的瞬间按下防御键可以施展防御反击使对手露出破绽，而通过在战斗天赋树的防御分支中投入技能，可以更好地完善防御的作用。

战斗增益效果

在战斗中，玩家不难发现躲避往往比防御要来得有用，这并非说防御在游戏中完全没有用，只是如果在战斗中频繁使用防御，很容易被敌人的重击击至硬直状态，特别在高难度下，敌人的攻击很容易就会破防并造成伤害，因此相较于防御，躲避在战斗中有着更加重要的地位。游戏中的躲避有两种，一种是按 A 键 / × 键的远距离的翻滚，而另一种则是按 B 键 / ○键的躲闪，无论是哪一种都可以通过左摇杆控制翻滚的轨迹，熟练掌握躲避的节奏的节奏后，无论是用于躲避敌人攻击或是切入有利位置进行攻击都有极大的作用。

虽然躲避是规避战斗风险的主要手段，但是防御技巧依然能在战斗中找到相应的位置，比如在抓准敌人攻击的瞬间按下防御键可以施展防御反击使对手露出破绽，而通过在战斗天赋树的防御分支中投入技能，可以更好地完善防御的作用。

食物

食物相当于游戏的恢复道具，而游戏中的食物并非即时恢复体力，而是随着时间流逝慢慢增加体力。

强化

本作没有了前作中的磨刀石，取而代之的是各大城镇中的铁匠铺、铸剑匠旁边经常能找到强化武器以及护甲的装置，调查这些装置就能在一定时间内增加武器伤害以及护甲。

炼金药水

在游戏中取得炼金配方并利用原料合成药水后，使用这些药水就能在指定时间内获得各种各样的效果加成，但这些药水在提升身体机能的同时也会带来副作用，每瓶药水都有相应的毒素值，每次喝下的药水毒素值的总值不能超过当前角色毒素等级的最大值，否则到达最大值后角色会快速削减体力，直到毒素随时间下降到一个临界值一下为止。换句话说，毒素的主要作用是限制玩家无节制喝药的情况，因此如何搭配药水也是战斗中一个重要的课题，如果玩家走的是炼金天赋的话，在毒喝下药水后毒素值存在的状态下，反而会获得各种各样的增益加成。此外，炼金药水可以随时进入物品菜单中喝下，十分便利。

剑油

剑油指的是在剑刃上抹上一层魔法油，使武器提高对某个类型敌人的造成的伤害，而本作中剑油会智能选择涂抹的武器，比如对人类敌人增加伤害的剑油只能涂抹在钢剑上，而增加对付诅咒生物的剑油只能涂抹在银剑上，由于剑油对于敌人的针对性很强，因此在使用前要知道接下来要对付的是什么样的敌人。

怪物知识

在与某种敌人战斗过后，会自动获得关于该敌人的怪物知识，这时进入游戏菜单 – 词汇 – 怪兽一栏中可以查看到对付该怪物的有效道具，比如应该使用何种法印，涂抹何种剑油等，认真阅读可以使玩家在战斗中做到知己知彼，百战百胜。

极致效果

极致效果在前作中指的是使敌人陷入流血、燃烧、失衡、中毒等各种减益效果的统称，虽然本作中没有提及这个专有名词，但是这些效果依旧存在于游戏的系统当中，这些极致效果引发的方式有很多，使用法印、武器自带效果、通过镶嵌符文石增强等都可以触发极致效果，而如何搭配自己认为最有用的极致效果就交给玩家本身去思考了。

角色培养

等级提升

从目前看来，本作中似乎没有满级的概念，1~10 级每级所需的经验为 1000,11~20 级所需经验为 1500,21 级以上每级所需经验为 2000，而且只要想往上提升就能继续提升，而获得经验的途径有两种，分别是击杀敌人和完成任务，但击杀敌人所能获得的经验值非常少，少得甚至可以忽略不计，因此想要提升等级主要还是通过完成任务来获得经验值。每提升 1 级可以获得 1 点技能点，而在世界地图上初次找到魔力之所并吸取其魔力也可以获得 1 点技能点。因此可以说角色养成的关键在于尽可能获得更多的技能点投入到天赋树之中强化角色，一般来说满足通关需要以及解锁成就 / 奖杯，35 级就已经足矣，而且 35 级的达成也需要玩家完成大量的支线任务，因此太高的等级只是浮云。

角色天赋树

游戏的天赋树共有 4 大分支，分别是战斗、法印、炼金术以及能力，4 个分支各自独立，除能力分支外，其余 3 个分支都需要在该分支内投入足够多的天赋才能开启下一层的天赋，换句话说只有专精一个分支才能真正发挥该系天赋的真正威力，而游戏中各个分支的天赋都各有特色，而且都十分强力，无论选择哪个分支都能提供有趣的游戏体验。

“战斗分支”顾名思义强调的就是战斗技能，而其围绕的核心是名为肾上腺的槽体，在战斗的过程中肾上腺槽会不断提升，而通过提升战斗分支的相关技能，可以利用消耗肾上腺槽的方式发动一些强力的技能。“法印分支”强调的是强化各个法印的能力，其核心在于提升施放法印的媒介——活力的恢复速率，以此允许玩家更加频繁地使用法印，而通过升级法印的第 2 行天赋，可以使 5 个法印都改变原有的法印模式，变成截然不同的另外一种用途。炼金分支说句俗话就是嗑药，游戏中的魔药，特别是新增的突变煎药十分强大，而“炼金分支”着重提升的就是这些药物的持续时间，以及角色药物毒素等级的最大值，而炸弹这种副武器的强化也归类到炼金分支之中，在强化后炸弹会变得更加实用。而“能力分支”强化的则是独立与其他 3 个分支的综合能力，玩家可以根据自己想要打造

的方向来选择加点。

注意，与前作不同的是，本作中天赋树不再是一种被动能力，而是变成了可以装备的能力，随着玩家等级的提升，在角色菜单中会逐步解锁正方形的技能插槽，玩家在相关技能中提升能力后，还需要将该能力安装到技能插槽内方可生效，因此如何搭配技能也是玩家需要考虑的课题。由于游戏内就已经有全中文的详细技能说明，在这里就不再浪费篇幅赘述。

突变诱发物

突变诱发物是一种能够装备在天赋界面中棱形插槽内，可以增强角色属性的道具，其在击倒敌人后会有一定几率在其尸体上拾取到，突变诱发物根据等级优劣分为次等、普通以及大幅3个等级，而这些诱发物有3种颜色，分别是红色（攻击力5/7/10%）、蓝色（法印强度5/7/10%）以及绿色（生命50/100/150），而从游戏初期开始就可以在炼金术界面中，通过3个低等的突变诱发物可以合成1个高一级的突变诱发物。本作的突变诱发物作用方式与前作有很大的不同，镶嵌突变诱发物不再是不可逆的操作，它们可以随时装备随时取下，因此不必再在突变诱发物选择方面绞尽脑汁。

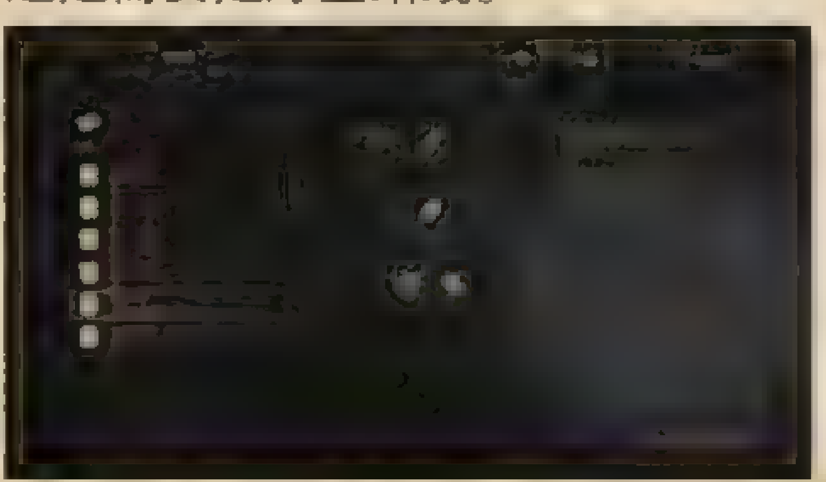
不过，本作的突变诱发物作用方式十分特别，根据天赋界面中每一个象限的1个突变诱发物插槽以及3个技能插槽技能颜色的不同，突变诱发物与技能之间可以发生“联动”。举个例子，假设玩家在某个象限中的突变诱发物插槽中装备了1个提供50生命值的次等绿色突变诱发物，而3个技能插槽装备的是3个绿色的炼金分支技能的话，那么他们之间就会发生联动，那么他们可以提供的生命值加成会变成50（突变诱发物本身）+50×3（相同颜色联动）=200。

简单来说，如果玩家专精某一系天赋的话，那么在装备技能的同时使用相同颜色的突变诱发物获益会更加大。

突变煎药

提到突变诱发物，就不得不提与其紧密相连的突变煎药，突变煎药是本作中新增的一种强力药水，它与其他普通的魔药一样，首先需要利用购买、拾取等方式获得煎药的图纸，然后在炼金术菜单中炼成即可，但突变煎药炼成的关键道具在于“突变诱发物”，这种突变诱发物并不是随便一个诱发物都能代替，而是根据煎药的不同要从指定的怪物身上获得特殊的诱发物，比如妖灵煎药需要获得妖灵突变诱发物、狼人煎药需要获得狼人突变诱发物等。值得一提的是，突变煎药所需的特殊突变诱发物不能被合成，因此玩家无需担心在炼金合成过程中错手合掉。

突变煎药一般持续时间较长，而且效果相对于一般的炼金药水要强出许多，但是药水的毒素等级也很高，而且在煎药持续期间，煎药部分的毒素等级并不会像一般药水一样随着时间减少，在初始状态下服下煎药基本就与其他药水告别，因此想要最大化煎药的效果，玩家还是需要走炼金路线。



洗点药水

虽然说不同的加点会为游戏的战斗带来截然不同的体验，但实际上玩家也不必太过于谨慎，因为在游戏中玩家可以花费1000金币随时购买洗点药水，虽然价值不菲，但是从允许玩家随时改变天赋这一点来看，洗点药水的存在还是十分贴心的。就笔者的发现，玩家最早可以在主线任务遇到女术士凯拉·梅兹并完成主线任务“伸手不见五指”后，与她回到她的住所后，她会变成一个炼金术商人，从她的身上就可以购买。另外一处可以购买的地点为城镇诺维格瑞，在北侧的公告板所在位置，有一名在理发店旁边的魔法商人，从他身上一样可以购买洗点药水，具体位置如下图。

物品制造

炼金术

无论玩家是否选择了炼金术的天赋路线，炼金术都是作为狩魔猎人必不可少的技能之一，通过炼金术可以调和剑油、炸弹以及药水，这3种物品都是能为战斗带来有利局面的重要物品。要使用炼金术调和物品，需要注意以下几点：

配方

要想调和某种物品，首先需要获得该炼金物品的配方，完成指定任务获得奖励、从商店购买或从敌人身上拾取都能获得配方，在获得一种新的配方后进入游戏菜单中的炼金术页面中就能找到相关的选项。

原料

在获得配方后，炼金物品所需的原料会清晰地写在炼金术的菜单中，只要材料足够就能制作，一般来说正常游戏过程中调和缺少的物品一般是一些草药，这些草药在炼金术商人处都基本可以买到，总而言之在游戏中勤于翻箱倒柜总没有错。

炼金物品补充

在本作中，炼金物品成功调和，那么玩家就能彻底掌握这个配方，无论是剑油、炸弹还是药水，除了无限使用的剑油外，炸弹和药水都是有使用次数的限制的，在次数用完之后，只要玩家身上拥有“酒精类”物品，通过单次冥想就可以重新补充所有已掌握配方的炼金调和物。那么什么是酒精类物品呢？基本上带有酒字的炼金物品都可以充当炼金补充品的溶剂，比如最常见的矮人烈酒、柠檬酒等，还有游戏世界中随处可见的万能溶剂也可以充当炼金物品补充的媒介。只要拥有这类物品，在冥想时炼金调和物就会自动补充，不过玩家无法手动选择利用何种媒介。

武器 / 护甲锻造

在游戏中除了可以用配方调和炼金道具外，还可以通过工艺蓝图来锻造武器、护甲等物件，工艺蓝图的获得方法与炼金术配方基本相同，都是通过购买、奖励或探索得到。但是，主角并不能像炼金术一样仅依靠自身力量来锻造，锻造物件必须要先找到一名工匠方可进行，锻造武器需要寻找铁匠，而锻造护甲则需要寻找护甲师傅。铁匠和护甲师傅在小地图上分别显示为相应的图标，很好辨认。进入锻造界面后选择想要锻造的物品的图纸后，画面的另一侧就会出现锻造所需的原料，符合条件就能够开始锻造。

工匠级别

然而，即便原料充足也并不代表玩家就一定能够打造该物品，因为物件的工艺蓝图对于工匠等级也有要求，从低到高分别是业余、短工、大师，不符合条件的工匠是无法打造高级蓝图的。一般来说，在乡间小村的工匠都是业余级别。一些大城镇中能够寻找到短工级别的工匠，比如游戏前中期位于奥伦区域东北部的，进入奥伦的第一站——传送点吊死鬼之树东北侧的“奥森弗特”的工匠们就是短工级别（传送点：西方大门）。而大师级工匠则必须完成相关的任务才能解锁，比如在诺维格瑞城镇南部找到的工匠哈托利，会开启任务“宝剑与饺子”。

装备种类

即便是对于同一件装备，他们有可能有 4 个等级的不同，由低到高分别是普通（白色）－大师（蓝色）－魔法（黄色）－遗物（橙色），越高级的物品一般来说提供的数值就越高。但是，在游戏世界中分布着一些绿色的装备工艺图纸，这些绿色装备是狩魔猎人专用装备，而且可以通过获得升级图纸来进一步提升装备的质量以及改变外观。这些装备一共有 4 套，分别是狮鹫派套装、猫学派套装、熊学派套装以及毒蛇学派套装。

武器与护甲强化

随着游戏流程的进行，玩家必定会获得武器与护甲的升级道具符文石以及符印，而使用这些强化道具的前提条件是武器或护甲有相应的强化插槽，这些插槽就是在道具栏中武器或护甲旁的一些小圆圈。但需要注意的是，强化属于不可逆操作，也不能通过新的强化道具覆盖原有道具。但是，玩家可以找到铸剑工匠或是护甲工匠移除已安装的强化道具，不过强化道具在移除后会消失，如果想取回安放的强化石头，惟一的方法是通过拆解整件装备的方式取回。

物品拆解

工匠除了锻造物品外，还有名为拆解的选项，在拆解菜单中玩家可以对身上的物品进行拆解，拆解出构成物品的各种元素，物品拆解的主要意义在于在锻造或是炼金的过程中有时会缺少一些关键道具，但通过拆解往往可以变废为宝获得想要的道具，最明显的例子就是廉价的贝壳可以拆出贵重的珍珠。

地图探索

马匹

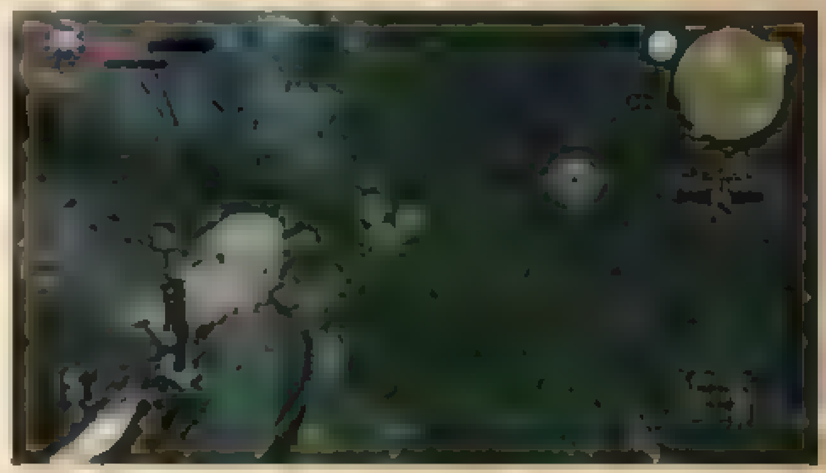
随着游戏地图的大幅扩张，马匹也顺理成章地加入到游戏之中，在任意位置双击 LS 键 /L3 键都能将马匹召唤到身边，而马匹除了作为载具使用外，它身上还有 4 个相应的装备栏。战利品是用于强化主角本身能力的装备栏。马鞍袋用于扩充角色负重上限。马鞍会增加马匹的最大活力，使其能持续奔跑更加长的距离。马眼罩增加马匹对敌人恐慌的耐力，使其不容易被吓到而导致主角落马。

快速移动

游戏中的地图十分辽阔，因此单凭双脚是难以纵横的，在地图探索的过程中在经过一些关键的地点时会发现一些在地图上标记为绿色的路牌，随后玩家可以在这些路牌之间进行快速传送，节省跑地图的时间。而在驾驶船只在海上移动时，只要玩家曾经发现一些在地图上以船锚标记的港口，同样可以在水上通过快速移动传送到这些港口的所在地。

狩魔猎人的感官能力

在非战斗状态下按下 RT，可以激发狩魔猎人的感官能力，在这个状态下主角的视觉以及听觉会被增强，这时附近可以探索的场景会被高亮，同时附近敌人发出的声音也会以波状显示。这是贯穿整个游戏流程的系统，在很多任务中玩家都需要利用这个系统去寻找目标的踪迹或是寻找关键道具。



告示板

在世界地图中会有很多带有黄色感叹号的告示板，从这些告示板上撕下告示除了会得知一些附近村民鸡毛蒜皮的事情外，最重要的是会在地图上标记新的重要地点（白色问号）、触发支线任务以及委托杀怪任务等，因此玩家在探索的过程中看到这些告示板最好都去看一下，避免错过一些任务。

怪物巢穴

在世界地图上标记为龙头的位置代表着怪物的巢穴，这些巢穴一般都会遍布敌人，而这些巢穴实际上是可以摧毁的，要摧毁这些怪物巢穴需要使用“蜂窝”、“焚风”或是“舞动之星”等炸弹，只要身上有相应的炸弹，调查巢穴就能将其摧毁。

魔力之所

魔力之所是在世界地图上存在的一些石像模样的建筑，只要上前调查这些石像吸收其魔力就能获得法印的增益效果，在第一次调查这些地点时更能额外获得 1 点技能点，因此想要获得更加多的技能点，寻找魔力之所的所在尤其重要。

重要地点

包括怪物巢穴以及魔力之所在内，地图上还有很多种类不同的地点，一般来说他们都会以白色问号标记，在靠近后这些地点会显示它的性质，而这些位置我们统称为重要地点，虽然重要地点的种类繁多，但它们通俗点来讲就是玩家杀怪寻宝的地方，多探索这些位置往往会有意想不到的收获。

刷钱大法

首先需要在开篇说明的是，这是在 1.01 以下版本可用的刷钱方法，截止到截稿为止官方尚未修复此良性 BUG，但不保证以后的版本仍然能使用这个方法刷钱。

不得不说在《巫师 3》中金钱是十分紧缺的物品，无论是材料、恢复道具、武器装备甚至是昆特牌都需要用到钱，但是任务给予的奖励都比较少，因此很多玩家都会陷入金钱紧缺的窘况，但利用这里提供的方法可以保证发财致富，从此钱不再是问题。

要使用这个方法，首先玩家要保证可以来到诺维格瑞，前往诺维格瑞需要有一个通行证，这个通行证可以在哨岗处找到一个黑市商人购买，或是老老实实推进主线完成血腥男爵相关的任务线获得通行证。来到诺维格瑞后，来到地【图 1】所示的教主广场处找到一名如【图 2】的商人，从这名商人处可以买到 2 种贝壳，接下来重复买贝壳 – 退出商店界面 – 买贝壳的步骤，直到无法继续再买之后，原地进行冥想一段时间再继续买贝壳，直到买到身上剩下与当前贝壳持有量相同的金钱后停止，然后来到一旁的护甲师傅处将所有贝壳拆解，拆解之后两种贝壳分贝会拆除价值不菲的珍珠以及黑珍珠，这也是为什么前面提到要剩余一定的金钱，否则在这里则无法支付拆解所需的花费。

将珍珠全部拆出后，下面的任务就是找一个冤大头去买掉这些珍珠，接下来来到【图 3】所示的位置，进入房屋内可以找到【图 4】的高利贷，下面的步骤比较有趣，首先将一部分的珍珠卖给高利贷，然后将获得的钱买他身上的钱币，然后再将身上的珍珠卖给他，反复退出商店界面直至他不再出售钱币，与先前的贝壳一样冥想一段时间他就会重新出售，但注意这里冥想的时候不要站在高利贷站立的位置，否则可能刷不出 NPC 来。

重复以上步骤直到将身上的珍珠全部换成高利贷的钱币后，重新回到卖贝壳商人所在的教主广场，在他的一旁可以找到如【图 5】的银行家，在这里可以将刚才获得的钱币兑换成可以流通的克朗币，通过这样的倒卖身上的金钱会变得很多，从而达到刷钱的目的。

注意！玩家在刷钱后可能会发现自己的钱莫名其妙地丢失，那是因为巫师 3 的金钱存档部分采用了特殊算法，且最大只能保有约 60000 的金钱，因此超过这个值会出现根据算法丢失大量金钱，因此切忌刷钱太多得不偿失，

图1

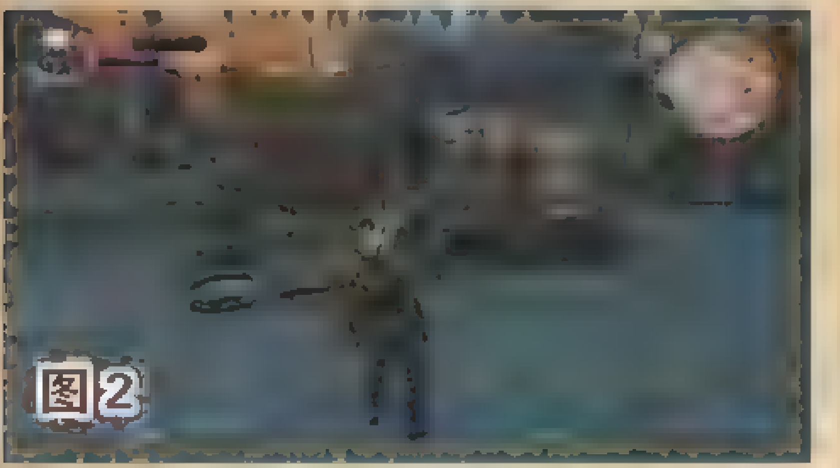


图2

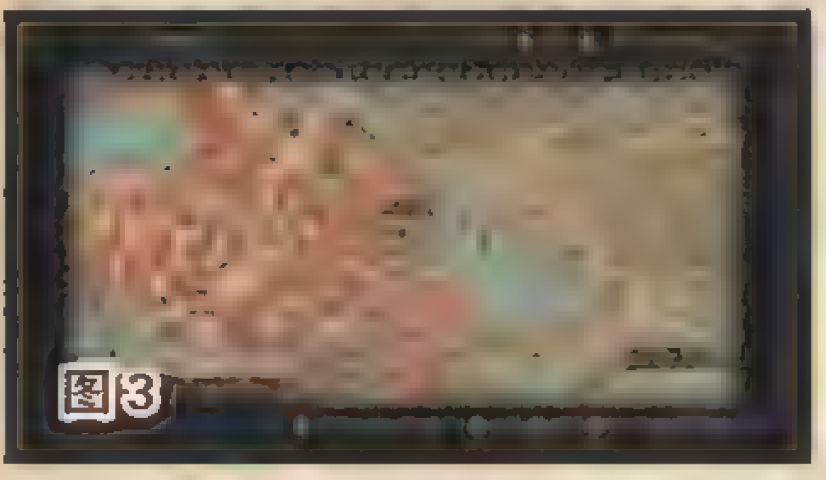


图3

图4

图5

昆特牌入门指南

可能是因为前作中无聊的骰子游戏让人嗤之以鼻，在本作中制作组特意制作了名为昆特牌的卡牌游戏，昆特牌在游戏世界中可以说是家喻户晓，几乎里头所有人都会打上一手昆特牌，而平心而论昆特牌确实是规则简单但乐趣十足，那么废话少说，让我们来一场昆特牌吧。

昆特牌画面简介

1. 领导牌
2. 单位牌
3. 当前天气效果
4. 单行战力
5. 总战力
6. 剩余手牌
7. 对局状态

基本思路

每一局昆特牌局开始前，玩家都需要在 4 个阵营中的任意一个中整理至少 22 张单位牌（特别牌以及天气牌不计算）作为上场后的卡牌池，整理完毕并按 Y 键 / △键开始后正式开始对局，对局开始时，双方会从各自的卡牌池中随机抽取 10 张手牌，此时玩家有从卡牌池中替换其中 2 张手牌的机会。在正式确认 10 张手牌后，这 10 张卡牌就是接下来玩家可以使用的所有卡牌，并且使用过的卡牌无法重复使用。在对局中双方轮流出牌，一次打出一张，任意一方手牌耗尽或是率先长按 Y 键 / △键停止出牌后，另外一方可以继续出牌，直到双方都确认停止出牌后，开始计算牌面上的总力量，力量较高的一方获得本局的胜利，率先获得 3 局 2 胜的一方赢下牌局。

可见，只有赢下 3 局 2 胜中的胜利才算作真正的胜利，因此很多时候在牌局中并不需要上来就一波猛攻，根据敌人的出牌来思考对策，而在感觉自己可以赢下对局的不妨主动结束对局，或是在感觉无法反击时主动投降，以此保留手牌到下一小局，即便敌人用尽手牌扳回对局，但对手手牌不足是无法撑过接下来的 2 个回合的，这样一来胜利最终还是在我们的手上。

阵营

上面也已经提到，不同的阵营有不同的特殊效果，下面是所有 4 个阵营的阵营效果。

阵营	效果
怪物	每局过后随机选择一张怪物单位牌保留到下一局
尼弗迦德帝国	平手时算作胜利
北方领域	赢得一局后可以从卡牌池里补充一张手牌
松鼠党	牌局开始时决定先手顺序

卡牌种类

单位牌

构成昆特牌最基本的牌种，每一张单位牌都有自己的力量值，根据其打出位置的不同，可以分为近战单位牌、远程单位牌以及攻城单位牌。部分单位牌拥有特殊的能力，在满足条件后可以发动相关的能力。

名称	效果
提振士气	使同列所有单位牌力量+1
敏捷	可以放在近战或远程队列，但一旦放置无法更改
医生	在废牌堆中抽出一张卡牌马上打出（但不能选择英雄牌或特别牌）
同袍之情	放在拥有此技能的卡牌旁边，两张卡牌的力量都将翻倍
集合	在卡牌池中找到拥有此技能的同名卡牌并立即打出
间谍	放置在对方的战场上为其增加力量，但同时从卡牌池中抽出2张手牌
烧灼-近战	如果对手的所有近战单位牌力量总和大于10，则摧毁力量最高的一张

英雄牌

英雄牌一般是一些力量值特别高的卡牌，但所有英雄牌都有一个隐藏的技能，那就是不受任何能力的影响，无论是敌方还是我方的特殊效果都无法影响英雄牌。

特别牌

特别牌是一些能够发动特殊技能的卡牌，合理利用特别牌可以左右战局的走向。

名称	效果
领导号角	该行所有单位牌的力量翻倍
诱饵	与战场上的任意卡牌互换，使其回到手牌之中
烧灼	摧毁对手所有3列已打出单位牌中力量最高的单位牌

天气牌

天气牌一共只有4张，它们能够影响双方某一行单位牌，并使该行所有单位牌的力量变成1，"霜霰"影响近战行，"浓雾"影响远程行，"地形雨"影响攻城行，3种天气牌可以同时存在，而"天晴"则是清除当前的所有天气效果。

领导牌

领导牌是每场昆特牌比赛中只能发动一次的技能，一般来说这些技能都十分强力，4个卡牌阵营各有4张领导牌，下面是所有领导牌的能力。

怪物-艾瑞汀

名称	效果
红骑士指挥官	从牌组中选出任意一张天气牌并马上使用
狂猎之王	将所有近战单位牌的力量加倍（除非该行已使用领导号角）
死亡使者	丢弃两张手牌，并从卡牌池中自选一张牌
世界毁灭者	从废牌堆中取回一张手牌

尼弗迦德帝国-恩希尔·恩瑞斯

名称	效果
皇帝陛下	从牌组中选出一张地形雨并马上使用
尼弗迦德大帝	随机看对手的3张手牌
白色火焰	解除对手的领导牌能力
冷血无情	从对手的废牌堆中抽出一张牌

北方领域-弗而泰斯特

名称	效果
泰莫利亚之王	从牌组中选出一张浓雾牌并马上使用
北方的指挥领主	清除当前的所有天气效果
攻城之王	所有攻城单位牌的力量加倍（除非该行已使用领导号角）
钢铁之心	如果对手的所有攻城单位牌力量总和大于10，则摧毁力量最高的一张

松鼠党-法兰茜丝卡·芬达贝

纯种精灵	从牌组中选出一张霜霰牌并马上使用
山谷雏菊	战斗开始时可以多抽一张手牌
美貌过人	所有远程单位牌的力量加倍（除非该行已使用领导号角）
多尔布雷坦纳女王	如果对手的所有近战单位牌力量总和大于10，则摧毁力量最高的一张

昆特牌收集

在昆特牌对战中，牌库的种类越多，可以安排的战术就越丰富，从而获胜的几率也就随之提高。而收集昆特牌的方法主要有3种，一是从各种商人身上购买，无论是铁匠、商人、还是酒馆老板都有可能出售昆特卡牌。二是在与各种NPC对话的过程中，很多时候会出现来一场昆特牌对战的选项，只要战胜他们基本都可以从他们身上获得一张昆特牌，但需要注意的是，同一NPC最多只能获得一张昆特牌。三是穿插在各类支线任务中的牌局，特别是以"昆特：XXX"作为前缀的任务，完成这些任务能够获得一些稀有的独特卡牌。

关于最高难度

本作的最高难度为"死而无愧！"，不更改难度通关游戏可以同时解锁"通过试练"、"完成冒险"和"旅途终点"三个奖杯/成就。对于想通关一遍就白金的玩家来说，直接选择最高难度可以省事不少。虽然说是最高难度，其实和其他欧美角色扮演游戏来说，本作的最高难度并不是很难。玩到后期配合适当的技能搭配和装备，有耐心的玩家甚至可以通过积累等级来达到"等级压制"的效果。而从本作的系统而言，"死而无愧！"难度最能反映本作战斗系统精髓部分的难度，系列老玩家或者想体验本作战斗系统的玩家推荐一开始就选择这个难度进行游戏。本难度有以下几个注意点：

1. 最高难度的难点主要集中在"没等级、没技能、没装备"的三无初期，路边随便几条野狗就能把玩家轻易弄死。对于自己操作没信心的玩家可以选择忽略支线而主攻主线剧情。和系列前几作不一样，本作的支线基本没有"过期无效"这一概念（部分可能会错过的会在后文特别标出），而本作的系列特色之一就是除开部分支线任务和主线任务之外，其余任务包括打怪获得的经验值都少得可怜。与其辛辛苦苦打支线，倒不如先打主线把等级升上去后再把支线慢慢补完。

2. 技能的学习尽量集中在同一个技能树。本作在技能平衡性上相比前作改善了不少，每个技能树各有千秋。从笔者的实际游玩感受来说，炼金术的技能可以保证玩家有最强的生存能力和输出能力。而且本作的剑油、药物和炸弹功能都相当强大，而且调配方便。法印则推荐昆恩，毕竟在高难度没什么比护盾更实在了（笑）。第二阶段的昆恩甚至可以吸收敌方伤害来补血，在中期点出能让玩家的战斗压力减少不少。

3. 在每场战斗之前都做好准备，调查好敌人弱点，利用剑油和炸弹来使自己在战斗中处于主动地位。部分喜欢群体活动的敌人（例如食尸鬼和水鬼）选择分开击破，和人类敌人作战时则优先击破远程单位等等，只要注意以上要点，配合适当的战术和道具支持，原本可怕的敌人其实也不怎么厉害。

4. 本作的金钱虽然难赚，但其实用钱的地方并没有想象中那么多。除了炸弹之外，其余炼金道具的配方都很便宜。而和大部分角色扮演游戏一样，真正厉害的武器和防具（和它们的蓝图）也永远不会在商店售卖。多余的武器可以通过在铁匠处分解来获得素材，而素材则可以用来打造更厉害的装备，活用寻宝任务的奖励和探索地图上的问号点吧。

关于其他任务

本作除了主线任务之外，任务还分成了支线任务、狩魔委托和寻宝任务。支线任务和狩魔委托一般都会在每个村庄城镇的告示板中找到，部分会以类似于突发情况般的方式出现，玩家只要靠近便会触发。寻宝任务则比较特殊，引发条件一般都是取得装备套装的其中一张蓝图、某条钥匙或者信件，而这些都会在各种问号点中获得，善用感官能力即可。

鉴于时间和篇幅关系，要在这个攻略里把全其他任务引发和完成条件列出显得不太可能，笔者也只能在这里跟各位读者道个歉了。然而正如前文所说的，本作的其他任务基本没有“过期”一说。其中会过期的或者重要的甚至会影响最终结局的支线将会在下文中重点标出以防玩家遗漏。

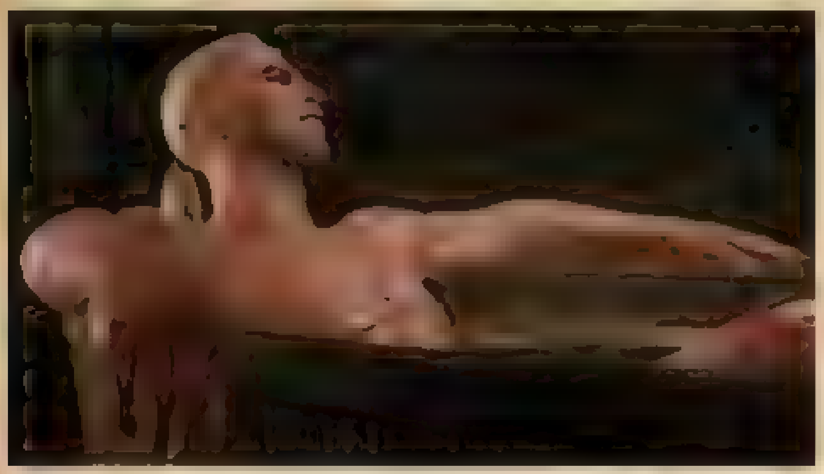
最高难度流程攻略

作为杰洛特“传奇三部曲”的最终章，本作的剧情无愧于“最终章”这一称号，全中文化的剧情和详尽的人物介绍也使得玩家能毫不费力地理解本作剧情。而为了不影响玩家的游玩体验，以下流程攻略将会集中介绍流程难点，剧情则只会作出简述或者一笔带过。以下流程以没继承存档为准（部分有差异的部分会在文中标出）。

CHAPTER0 序章

凯尔莫罕

流程难点：作为本作的序幕和教学关卡，这个章节没什么能称得上难点的地方。从卧室出发，取得钥匙后下楼和维瑟米尔对话。和童年版希里对话后，杰洛特会和希里赛跑，输赢对剧情不会有什么影响。最高难度下小心不要因为跑得太快而摔死就行。接着玩家可以维瑟米尔的指导下熟悉本作的战斗操作，按照指示完成教学后发生剧情，游戏正式开始。



丁香和醋栗

流程要点：1. 从噩梦中醒来后杰洛特和维瑟米尔就会受到一群食尸鬼的攻击，玩家可以顺便习惯一下本作的战斗。在第一战中尽量利用无敌的维瑟米尔作为掩护，利用伊格尼之印攻击敌人，而当敌人血条变红之时利用侧移或者翻滚躲开敌人攻击。如此循环即可把敌人消灭，战斗结束后别忘了捡取怪物掉落的素材和打开怪物图鉴查看弱点，这也是今后战斗的要点。

2. 一路骑马跟随着维瑟米尔来到酒馆。到达酒馆后发生事件，玩家可以利用亚克席之印来添加对话选项，从而避免部分强制战斗或者引发新分支。同时昆恩牌系统也会开放，玩家以后就可以通过和NPC对战来获得新牌了。顺便一提，此处的酒馆老板处有一张稀有卡“弗尔泰斯特北方的指挥领主”可以购买，在目前的版本（1.01）里有且只有此处可以购买，而且这老板在不久后的剧情就会消失，所以早买早心安。

3. 出酒馆时会遇到强制战斗，格斗战可以算得上最高难度的难点之一，因为等级和装备在格斗战中毫无意义，而最高难度下不慎被打中一拳就直接掉接近四分之一血。话虽如此，只要掌握好防反时机（当敌人血条变红之时按格挡键），一对一还是相当轻松的。当然，此时的玩家可以直接按方向键（左箭头）拔剑把这群流氓解决。

4. 接下讨伐狮鹫兽的委托后，玩家就可以着手准备讨伐了。顺便一提，军营中夺取任何物品（除了地上的药草）都是会引来卫兵攻击的。最高难度下玩家基本就是秒杀的份，更重要的是被秒杀后身上的金钱还会减少，所以千万不要手贱。

白果园的野兽

流程要点：1. 知己知彼方能百战百胜，情报的重要性不言自明。玩家可以追寻着猎人和药草医生这两条线索调查狮鹫兽行踪，两者不分先后。

2. 前者只需利用狩魔猎人感官能力找到猎人，然后跟随着猎人前进即可。之后玩家会遇到一大群野狗，小心不要被围攻即可。之后就能找到狮鹫兽的巢穴和知道袭击人类的原因。

3. 只要不要漏掉药草师的对话，除了会获得推动主线所需的情报之外，还会触发一个限时的支线任务。此处玩家还可以在药草医生处买到炼金素材和配方，鉴于药水的重要性，为了今后的战斗先买点吧。

4. 回到酒馆后和维瑟米尔对话后来到指定地点便是和狮鹫兽的BOSS战了。

BOSS：皇家狮鹫兽

1. 皇家狮鹫兽可以算得上是本作的第一场BOSS战，它的弱点是炸弹“蜂巢”、阿尔德之印和“混合兽油”。BOSS无论是在空中还是地上都能用法印攻击造成硬直，空中被击中甚至会直接狠狠摔在地上，蜂巢对它的效果类似于法印。

2. 在地面的战斗中，BOSS的攻击会让玩家随机陷入“流血”状态，此状态下的玩家会不断减血直到死或者效果时间过去。另外BOSS用双翅护住头部时应立即停止攻击，不慎攻击到的话会陷入较大硬直，利用翻滚可以解除硬直。躲闪BOSS尽量利用翻滚，并利用重攻击攻击其背面和侧面。

3. 最后说一句，本作中会飞的大型敌人虽然外表各异，但打法基本都是一样的。利用（第四个法印）甚至可以让绝大部分的飞行类敌人（不分大小）摔在地上，从而被玩家轻松解决。

支线任务：临终之前

流程要点：1. 只要配出“燕子”即可，素材方面都很容易获得，初期可能找不到的素材可能就只有“矮人烈酒”一种了，不过其实只要搜刮民居即可找到不少。顺便一提，矮人烈酒算是基本炼金素材之一，药水等的用完后能通过冥想和消耗此类素材来再次补充。

2. 这个任务是本作中玩家遇到的第一个限时支线任务，完成后玩家会在第二张大地图（维伦地区）右下角的军营中遇到该任务的后续剧情，当然那就是后话了。

白果园村的事件

流程要点：1. 完成“白果园的野兽”后回去军官处领取报酬后就可以回到酒馆，然后会有一场强制战斗。这场战斗虽然场地小敌人多，但由于有维瑟米尔的存在，所以其实还算轻松。

2. 战胜出来的杰洛特终于和叶奈法重逢，真可谓是不枉此行，不过白狼那漫长的寻人之旅才刚刚开始。

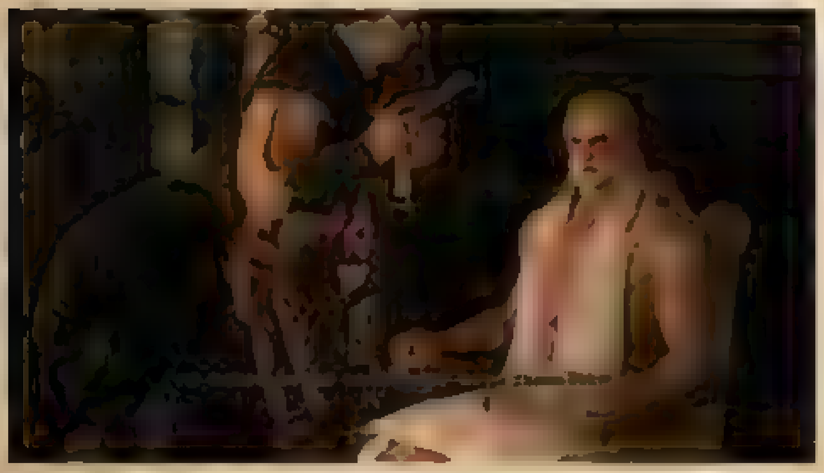
觐见皇帝

流程要点：1. 本章节基本全是对话和剧情，换好衣服刮好胡子后就可以出发去见帝国皇帝，中途的仪态学习选第二项。

2. 如果在游戏开始有选择“模拟存档”的话，此时将军会询问玩家一些关于前作的事情，这也是部分人物（例如二代的雷索）登场的必要条件。不过和奖杯/成就无关，错过的玩家也无需介意。

3. 中途玩家会经过一个庭院，利用狩魔猎人感官能力可以找到一个开关，打开后能打开一个密室。密室里面有一个马鞍，可以增加萝卜的耐久力，初期还算有用，不要忘了拿。

4. 和皇帝的对话可以随意选，笔者建议拽一些（笑）。



虽然心不甘情不愿，但毕竟杰洛特也相当担心希里的安危，所以他同意接下皇帝关于寻找其亲生女儿，即希里的委托。之后叶奈法和杰洛特决定分头行动，而杰洛特的下一站，便是无人之地维伦。

CHAPTER1

追踪希里

尼弗迦德的线人

流程要点：1. 在十字路口旅店玩家会遇到“血腥男爵”的手下，对话选择第二项或者第三项便能避免无谓的战斗。

2. 在汉崔克的屋子里寻找线索需要利用狩魔猎人感官能力，本作类似的调查部分以后还有很多。而实际上玩家并不需要仔细观察场景有哪些地方发着红光，只需要按照小地图上红色放大镜的位置搜索就行。

3. 仔细调查了汉崔克留下的线索之后，杰洛特决定追循着其中两条线索：都曾和希里有过接触的血腥男爵和女巫。之后主线任务会分成两个：血腥男爵和狩猎女巫。两者不分先后，但从目的地远近和难度来讲，笔者推荐先完成离玩家更近也更容易的前者。

血腥男爵

流程要点：1. 要想进入血腥男爵的城堡：乌鸦窝，有两种方法。方法一就是直接塞钱解决，方法二就是前往乌鸦窝的西北面（即地图的左上角）通过水下游到乌鸦窝的地下洞穴。值得注意的是，如果玩家在“尼弗迦德的线人”和男爵手下发生过战斗的话，就只能选择方法二进入乌鸦窝了。

2. 杰洛特虽然和男爵见面了，但毕竟世界并没有免费的午餐。为了获得希里的情报，杰洛特决定帮助男爵寻找他失踪的妻子和女儿。

希里的故事：狼之王

流程要点：1. 即使放在最高难度，控制希里的部分都不会有什么难点，希里的回避动作和攻击力都相当强力。利用瞬移来到敌人背后连续攻击即可。虽然任务要求玩家保护葛雷特卡，然而实际上一旦开始战斗NPC就会躲的远远的，玩家还是先照顾好自己吧。

2. 在某段剧情过后，系统会提示玩家收集相关素材来制作剑油。强烈建议玩家把素材收集齐并在篝火处把剑油制作出来，只要有剑油，本章最后和狼人的战斗就会变得轻而易举。

家家有本难念的经（第一部分）

流程要点：1. 首先是一如既往的调查环节，把两个房间全部调查点都调查过一次，然后跟着气味一路走到地下室就行。

2. 离开男爵家前别忘了去调查一下希里曾经呆过的房间。乌鸦窝本身也有不少能搜刮的宝箱和蓝图，不要放过。

希里的房间

流程要点：这个支线没什么好说的，不要放过任何调查点即可，最后记得把陀螺还给葛雷特卡。

公主落难记

流程要点：1. 要想找到血腥男爵的家人，杰洛特决定去寻找一个当地的巫医，试图借用其占卜的能力寻找血腥男爵的家人。虽然初次见面就觉得这人脑袋不太正常，不过为了线索，堂堂狩魔猎人也只能拿着铃铛去寻找“公主”了。

2. 追寻着线索和气味一路寻找“公主”即可，然后玩家需要使用铃铛（R1/RB）呼唤着公主前进，途中公主大人还会走散一次，追上后会发生强制战斗。

3. 熊的攻击力相当惊人，但无论攻击力如何高，打不中就没有意义了。利用“侧闪＋重攻击”即可轻松在躲闪其攻击的同时造成不错的输出，昆恩之印依然是个不错的选择，在护盾没有失效的时候还可以利用伊格尼之印对其造成不俗的伤害。熊身后还有一个洞穴，洞穴里有着不错的宝物和蓝图。不过先不用急着进去，先把正事搞定再说。

4. 任务完成后就可以回去男爵那里了，出发前别忘了去把洞穴里的宝物给拿了。

家家有本难念的经（第二部分）

流程要点：1. 回到乌鸦窝后发现那里的马坊竟然失火了，玩家可以选择进去救人或者不管直接去找男爵。进去救人的话玩家必须在氧气耗尽之前找到前往下层大门的路，路上的障碍可以利用“阿尔德之印”摧毁。把人救出后能获得一些金钱作为奖励。

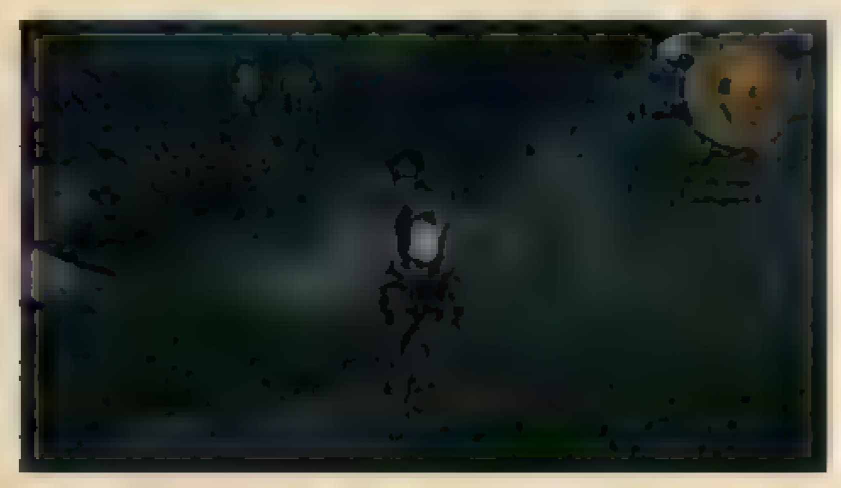
2. 和男爵当面对质之后，还要和男爵来一场格斗战，要点和之前一样，一对一的话没有人会是狩魔猎人的对手。

3. 面对尸婴的时候，玩家可以选择让它变成家事妖精，或者直接就地正法。

4. 选择前者则要跟随着男爵前进，中途会有妖灵来袭击玩家，玩家可以利用亚登之印减缓它们的速度后连续攻击。当它们消失后并从玩家身边现身后利用翻滚躲闪其二段式攻击即可。在高难度下被围殴的话很可能直接被其二段式攻击活活屈死，鉴于此战并不需要保护男爵，玩家还是逐个击破它们，慢慢和它们周旋即可。护送的途中不要离男爵太远，因为玩家还要时不时利用亚克席之印来安抚尸婴。

5. 选择后者就简单粗暴多了，直接进入和巨食尸鬼的 BOSS 战。

6. 之后的流程大同小异，无论选择如何，最后玩家都会知道男爵女儿的下落，照着任务提示找到男爵女儿即可。虽然任务还提示玩家需要找到男爵妻子，不过那就是后话了，此时的玩家可以去追寻追踪希里的另一条线索了。



BOSS：尸婴

1. 说是尸婴，但从其外表和攻击方法来说，其实就是巨食尸鬼。虽然名字只是多了一个字，但巨食尸鬼可是比食尸鬼难缠多了。前者之比后者多了一招吼叫，被击中后玩家会陷入巨大硬直。巨食尸鬼最难缠的一点是其保护自身用的尖刺，在尖刺状态下玩家对其攻击的同时还会受到不俗的伤害，利用亚克席之印可以让它的尖刺缩回去，此时玩家可以趁机攻击。

2. 中途还会有妖灵来袭击玩家，由于场地窄小，推荐玩家优先先把妖灵解决。

3. 顺便一提，本作很多敌人（特别是食尸生物和人狼）的 HP 是会渐渐回复的，在这场 BOSS 战中效果更为明显，配合魔药“黄褐色猫头鹰”的效果连续使用亚克席之印可以保证输出的频率。

希里的故事：赛马大赛

流程要点：赛马的要点其实只有一个，那就是拼命加速跑，当马没体力时用马屁股堵住后来者的去路迫使其减速，并借此回复自身的体力然后继续加速往前跑。游戏中还有很多类似的赛马比赛，大同小异，配置更好的马鞍能让马加速冲刺的时间变长。顺便一提，输赢对于后续剧情没有影响。

狩猎女巫

流程要点：1. 向米德考普斯的村民打探女巫的消息时，选择向男村民打听消息的话。玩家可以从（1）付钱打听消息或者（2）利用二级的亚克席之印以控制其心智选择一个来达到目的。

2. 当然不想花钱的可以向女村民打听，不过得站在一个稍微远的地点她们才会告诉你。

3. 玩家还可以向位于村子西边的老兵打听消息，这个方法也是三个方法中最直接和最简单的。

4. 找到所谓的“女巫”凯拉·梅兹后她会提到有一个精灵法师曾经和希里有过接触，而她也有事情要找这位法师，可以顺便用传送让杰洛特搭搭“便车”。在进入传送门前建议玩家做好长期战斗的准备，和装备都修补好和把药物补充一下，当然玩家也可以拒绝，靠自身之力到达遗迹。

伸手不见五指

流程要点：1. 跟着凯拉在遗迹中前进，当凯拉制作出传送门之后，玩家可以选择进入或者等传送门消失，区别并不大。

2. 遗迹中的敌人以水鬼和妖灵为主，都是些老对手就不多提了。值得一提的是玩家在此处会遇到沼泽巫婆，她会向玩家扔泥巴，被击中的话玩家会陷入不能攻击的昏迷状态，她还会时不时消失再从地下对玩家进行突击。单个其实很好对付，但沼泽巫婆经常和水鬼一起登场，在初期还是挺难应付的，小心不要被夹击。

3. 帮助凯拉把老鼠都消灭掉之后就可以继续前进。中途玩家会来到一个环状地形的房间，玩家需要在一堆图案中找到骏马的图案，然而房间内没一个是正确的。其中一个会生成杰洛特和凯拉的幻象，利用地形优先解决凯拉的幻象会轻松不少。另一个图案则会直接爆炸，伤害极其巨大。当然玩家可以完全不管这些图案，直接往中间跳下去就行。

4. 依照线索一路前进，在终点的房间入口玩家会遇到魔像的袭击。

BOSS：魔像

1. 魔像不是没有弱点，但对于现在的玩家来说，这两个弱点大概都是无法触及的了，所以只能老老实实地一刀一刀砍。

2. 魔像的攻击速度很慢，“侧闪＋重攻击”依然能对其造成不俗的效果。但由于其攻击持续时间长，利用翻滚躲闪其攻击会相对安全一点。昆恩之印依然是个相当不错的选择，亚登之印的减缓效果也能起到奇效。亚克席之印虽然也能对其产生效果，但由于凯拉的魔法攻击经常会使其取消硬直，还是不要用比较好。

3. 魔像还会发动冲刺攻击，攻击力高持续时间长，连续翻滚即可躲开，注意站位不要被逼到死角就行。由于魔像防御力很高，这也注定会变成一场持久战。

4. 和狮鹫兽一战类似，其实本作中的巨大人形敌人（例如火元素和巨人）的攻击方法和应对方法都和巨像大同小异，玩家可以借此熟悉一下其攻击模式。

5. 在保护凯拉消灭狂猎传送门的时候，注意不要走出其保护罩范围，否则会受到伤害。狂猎之犬的弱点和魔像类似，所以对于现在的玩家来说，照砍就行。由于要保护凯拉，玩家的活动范围应该在凯拉周围，不要离凯拉太远。

6. 调查线索后继续前进，走了一会后杰洛特终于追上了狂猎的步伐。接着便是对尼丝里拉的BOSS战。

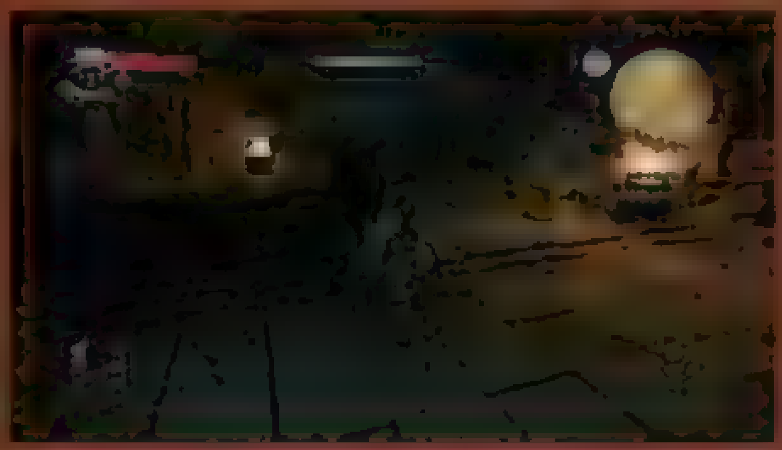
7.BOSS战胜利之后就可以跟着凯拉离开遗迹了，中途还能获得“尼赫蕾妮之眼”，使用此道具可以解开幻象，之后很多任务和探索都可以用得上。在离开时凯拉会委托玩家在离开遗迹之前“顺路”把“魔法之灯”给拿了，答应后便能触发支线任务“魔法之灯”。

BOSS：尼丝里拉

1.BOSS手持巨斧，一击脱离的战术依然相当有效，BOSS的防御力相对魔像来说不算很高，不到一会就能打掉其近三分之一HP。

2. 当BOSS的HP掉到三分之二之后，BOSS就会把自己关在一个防护罩内，召唤狂猎之犬的同时会不断回血。攻击其防护罩不但不能阻止他回血甚至会对玩家自己造成伤害，在其他难度下玩家可以尝试尽快消灭杂兵来阻止回血。但鉴于这是最高难度，玩家还是慢慢地把杂兵消灭吧，反正凭着玩家现今的攻击力，要想在BOSS回满血之前清完杂兵简直难于登天。

3.BOSS只会使用防护罩两次，意味着玩家其实只需熬过两次杂兵潮便能按照普通方法消灭BOSS。而除开防护罩，这个BOSS其实就是个杂兵强化版，攻击方式其实和杂兵没什么区别，小心应付即可。



支线任务：魔法之灯

流程要点：1. 往遗迹出口的另一边走便是魔法之灯的所在地，在其所在地的房间前玩家需要解开一个小谜题。玩家需要根据提示按顺序点灯，正确顺序是3-2-4-1（从左往右数）。

2. 拿到魔法之灯后不要急着离开，继续深入后玩家会遇到另一个魔像，解决后能在那个房间内获得相当不错的奖励。

凯拉显然不是杰洛特要找的“泥沼女巫”。但通过和她一起探索遗迹，杰洛特和狂猎打了个照面，更重要的是，也知道了所谓的“泥沼女巫”的位置。

林中夫人

流程要点：1. 来到目的地后顺着线索前进即可到达“驼背泥沼孤儿村”，之后会遇到一大堆孤儿和照顾他们的奶奶。

2. 和小孩子们玩捉迷藏时只要跟着起点那向四周延伸的脚印前进即可，在狩魔猎人感官能力面前，区区捉迷藏想必也不会比追踪怪物行踪更难吧。

3. 在跟着强尼前进的路上所遇到的敌人都是水鬼，提前涂好相应的剑油能让战斗轻松不少。为失去声音的强尼夺回声音的过程中，玩家还会遇到一条叉尾龙的袭击，打法和之前的狮鹫兽类似，这里就不阐述了。

4. 回到孤儿村之后玩家需要去呢喃山丘帮助老巫妪“跑腿”，调查并解决下瓦伦的诅咒。来到“下瓦伦”和村长对话后就可以启程去“呢喃山丘”了。之后还是一如继往的跟着线索跑，在洞穴外会遇到一只人狼。人狼的难缠之处是其夸张的重生能力，使用炸弹“蜂巢”、“舞动之星”或者伊格尼之印可以让其着火并阻止其重生。走到洞穴里玩家会遇到“树中鬼魂”。

5. 完成“呢喃山丘”后回到“驼背泥沼孤儿村”，随着上一个选择的不同剧情对话会发生变化。但无论如何，杰洛特还是获得了希里的情报。

呢喃山丘

流程要点：1. 面对“树中鬼魂”的辩解，玩家可以选择无视直接开战或者帮助其完成复活仪式。选择无视的话就会进入和“树中鬼魂”的BOSS战，说是BOSS战，其实本场战斗难度很低。连续攻击核心外的树枝就可以使其保护失效并让玩家能直接攻击到核心，玩家只需小心其召唤出来的杂兵即可。鉴于直接开战的话奖励不多，笔者推荐先帮助其完成复活仪式。

2. 完成复活仪式没什么好说的，都是去到指定地点然后找到指定道具即可。值得注意的是马是必须先对其使用亚克席之印方能骑上。

3. 收集齐复活仪式后再次回到“树中鬼魂”前，此时玩家可以选择（1）帮助其复活或者（2）欺骗它然后在仪式中趁机杀死它。必须注意的是，这个选择算是本作中玩家遇到的第一个会对其他角色今后命运产生实质影响的选项。前者能让“驼背泥沼孤儿村”的孤儿们活下来，但会使下瓦伦灭村和让血腥男爵一家陷入

不可挽回的悲剧。而后者则能是下瓦伦生存下来，血腥男爵一家的命运也会产生变化，但相对应的，孤儿们就会全部死掉。随着选择的不同，支线任务“重回驼背泥沼”的流程会有所不同。

希里的故事：逃离泥沼

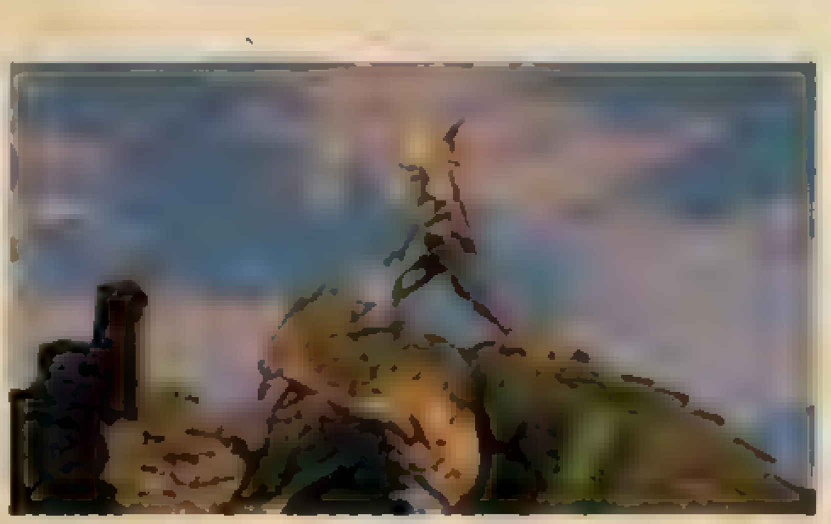
流程要点：正如章节副标题所说的，玩家只需做一件事：逃！

希里的故事：天机泄露

流程要点：1. 再次回到乌鸦窝，和血腥男爵对话后男爵终于把他所知道的希里的情报告诉了杰洛特。

2. 剧情继续着上次的赛马之后，希里需要和男爵一起对抗从天而降的石化蜥蜴。

3. 希里剧情过后便会引发支线任务“重回驼背泥沼”。顺便一提，男爵是收集支线任务之一“昆特：维伦大玩家”的目标之一，志在收集齐昆特牌的玩家不要错过这个打牌的机会。因为一旦完成“重回驼背泥沼”，男爵就会从游戏中消失！



BOSS：石化蜥蜴

1. 正如之前所说的，本作的大型敌人的对付方法基本都是一个样。但不同的是，希里不是杰洛特，既没有炸弹也没有魔药更没有法印。在BOSS飞在半空中的时候，玩家需要耐心回避以等待攻击机会。

2. 当BOSS位于地上时就可以用之前的方法来对付了，希里的瞬移能力能帮助玩家更好地攻击敌人背面。值得注意的是，BOSS攻击带有毒属性，能让玩家陷入中毒状态，由于希里缺乏高速有效的回血手段，所以必须小心BOSS的正面攻击。

3. 希里虽然没有任何回血道具，但只要一段时间没受伤的话HP其实是会慢慢回复的。没血时利用瞬移四周乱窜拖延时间回血即可，这点在今后的希里章节里不妨多用。

支线任务：凯拉·梅兹的邀约 + 老鼠之塔

流程要点：1. 这两个支线是连在一起的，触发时间为完成“伸手不见五指”之后。由于凯拉她的“弱点”（“伸手不见五指”玩家已见识过），她“不能”进入费克岛解除上面的诅咒。但她又不能无视村民的要求，所以这个差事也理所当然地落在了杰洛特的身上了，同时玩家会取得道具“魔法灯”，利用其效果可以观看幽灵的过去。和“尼赫蕾妮之眼”类似，可以用于今后的探索之中。

2. 有水的地方就有水鬼，有死人的地方就有妖灵。荒无人烟的费克岛上玩家会遇到的敌人基本就这两种。中途还可以利用“魔法灯”来了解一下诅咒的来龙去脉，顺便赚点经验值。高塔前玩家还会遇到沼泽巫婆，不过这次它是独自出场，轻松解决毫无压力。

3. 在高塔顶上玩家能发现诅咒的源头：幽灵安娜贝。和之前的“树中鬼魂”类似，玩家可以选择就地正法或者帮她完成她的遗愿。两个选择的差别并不大，选择后者只需把安娜贝的骸骨带到葛拉汉处即可。选择这个能避免走冤枉路和强制战斗，当然，最后的结果可能就强差人意了。

4. 选择前者会与安娜贝发生战斗，安娜贝只是一个强化版杂兵而已，对付方法和妖灵没什么区别。解决她后回去找她以前的爱人葛拉汉，再把葛拉汉带回高塔处便可以完成任务，高塔处还会和两个妖灵发生战斗。

5. 无论选择哪个，费克岛的诅咒都会被移除，老鼠之塔的任务也会告一段落。

支线任务：拔刀相助

流程要点：这个支线任务只是起到过渡作用，玩家只需要利用直觉能力寻找目标道具即可。从各种意义上来讲，这都是个“福利”任务。

支线任务：以知识进步为名

流程要点：1. 这个任务紧接着上一个任务发生，玩家需要回到费克岛寻找凯拉。

2. 在高塔前玩家会与凯拉相遇，此时的她试图利用高塔内法师的研究成果以获得拉多维德国王的特赦。此时玩家可以选择（1）阻止她把研究外传、（2）放过她让她逃走或者（3）说服她前往凯尔莫罕。

3. 这也是个会对角色结局产生实质影响的选项，选择（1）会直接和她开战。选择（2）玩家会在之后的流程再次和她“重逢”，选择（3）则能让她存活下来并在今后的某个章节中和玩家并肩作战。鉴于即使打败她也不会有什么好处，所以笔者还是推荐选择（3）。

BOSS：凯拉·梅兹

BOSS的攻击相当强力，闪电攻击带有一定追踪性而且攻击力很高，而且BOSS还会不断给自己添加保护罩。玩家虽然可以利用高塔作为掩护，并趁其攻击的间隔进行伤害输出。但除此之外就没有什么好的应对方法了，由于对手是人类而且是法师，大部分法印和炼金道具对其效果都不佳。高难度下本场战斗的难度也因此变得极高，这也是为什么笔者在上文推荐选择不和她开战。

支线任务：里尔顿家的衰败

流程要点：1. 严格意义上来说，这个支线任务并不是重要支线任务之一，但如果在章节“觐见皇帝”中有让雷索登场，这个任务会变得有点不同。

2. 正常流程中玩家只要把里面的妖灵清空，并利用直觉能力找出藏于谷仓墙后的骸骨并跟委托人对话即可。

3. 雷索有登场的话庄园里了

不会出现敌人，而会出现雷索布下的陷阱。陷阱分为绊马索、地雷和深坑三种，伤害都相当惊人，不过只要利用直觉能力可以找到陷阱并解除即可。惟一需要注意的就是深坑只能躲开，不能解除。

支线任务：过去的鬼魂

流程要点：这个任务只有雷索登场后才会出现。流程中并没什么难点，在最后的抉择中选择（1）丢下重伤的雷索不管、（2）说服赏金猎人们放过雷索，并欺骗其雇主雷索已经死去或者（3）把赏金猎人杀光以保护雷索。选择后两项都能让这任务成功完成并让雷索在流程后期和玩家并肩作战。

支线任务：重回驼背泥沼

流程要点：1. 根据之前任务“呢喃山丘”是否放过“树中鬼魂”，本支线的剧情会有或许不同。

2. 跟着男爵和他的手下一路前进深入驼背泥沼；中间会有数场强制战斗，不过由于有 NPC 吸引火力，所以都很轻松。

3. 和男爵女儿塔玛拉和女巫猎人葛拉登相遇后，玩家需要和他们一起对抗随之而来的敌人。敌人都是些水鬼和沼泽巫婆，而由于我方人数也相当多，战斗其实还算轻松。战斗的末尾玩家会遇到一只恶魔，“残物油”、炸弹“焚风”和“恶魔之尘”都能对其造成不俗的效果。小心它的正面攻击，被它头上的鹿角打中可是会被强制击飞的。同样的，由于战斗中 NPC 会吸引火力，所以本次战斗其实难度不高。之前选择杀死“树中鬼魂”的话，本支线也到此结束。

4. 选择放过“树中鬼魂”的玩家在战斗结束后还需要去地下室找到被诅咒的物品，正确物品是花，选错的话会使得男爵妻子立即被活活烧死。话虽如此，后面的剧情基本都是大同小异，杰洛特等人最后还是没有挽回男爵妻子的性命。

5. 支线完成后玩家可以回到乌鸦窝，根据之前选择的不同玩家回到乌鸦窝见到的也会发生变化。

诺维格瑞之火

流程要点：1. 这任务的目标是寻找本作前代重要人物之一，杰洛特情人其中一个特莉丝·梅莉葛德。在她的住处杰洛特没有发现特莉丝，相反他只找到两个正在偷窃的流氓。玩家可以选择直接开打或者询问情报并避免战斗，无论选择哪个对剧情都没有直接影响。

2. 由于诺维格瑞城内正对法师狩猎，要想找到特莉丝，必须要寻求乞丐王的帮助，而要找到乞丐王，就必须想办法进入其根据地“腐林”。

3. 玩家可以通过询问乞丐或跟踪小偷来获得进入腐林的方法。选择前者只需找到一个坐在高处的乞丐（教主广场南边出口，矮人银行旁边）即可知道腐林位置和进入暗号；其他乞丐都是只收钱不干事，无谓在他们身上浪费金钱。这也是最直接和最安全的方法。

4. 选择后者就复杂一点了，玩家需要跟踪小偷。中途小偷还会分头行动，玩家需要利用直觉能力分辨出正确的跟踪对象，过桥后往南边走的是错误的跟踪对象，最后玩家会被小偷们围攻。而跟踪正确的那一个小偷则能直接引领玩家来到腐林。然而由于不知道进入暗号，结果玩家还是需要二级亚克席之印或者付钱进去。

5. 如果玩家不慎跟丢小偷，还可以来到位于南边的光辉大门处。其附近的护城河的下水道里可以找到通往腐林的另一条道路，不过里面同样有着数量不少的水鬼，这也是最繁琐和最危险的方法。

6. 和特莉丝一起行动的部分不难，一路上遇到的还是只有水鬼而已，帮助她取回位于水底的包裹。和完成驱逐老鼠的委托后。在粮仓里玩家会和一群女巫猎人展开战斗，场地狭窄而且敌人攻击力不俗，逐个小心解决即可。

诺维格瑞白日梦

流程要点：通过特莉丝的推荐，杰洛特找上了卜梦者可琳。和许多主线任务类似，这个任务并没有战斗部分。玩家只需要利用直觉能力寻找线索解开鬼屋之谜即可。惟一值得注意的是，这个任务同样有着会影响角色命运的抉择存在。不过很难得的，这次无论玩家选择哪个，对于角色命运都不会造成什么坏后果。

破碎之花

流程要点：1. 这回杰洛特需要寻找的人是他的好友之一：丹德里恩。然而和另一位好友卓尔坦对话后才发现丹德里恩竟然失踪了……果不其然，杰洛特再一次踏上了寻人之旅。

2. 在逐个询问曾和丹德里恩有过“联系”的女人的过程中，大部分只用对话即可。惟一一个例外就是罗莎，要想进入罗莎的住处，无论怎么撒谎都是不能骗过门卫的，最后玩家都是需要从花园偷偷进去。但如果玩家在之前与卓尔坦的对话中得知罗莎正在聘请剑术教师的话，就可以以此为借口骗过门卫。无论如何最后玩家都需要和罗莎来上一场剑术比赛，活用防反即可轻松解决。顺便一提，之后再次返回该处能触发另一个和罗莎有关的支线任务，关乎到一个“福利”情节的发生。不过由于此支线属于“不会过期”的那种，所以就不多提了。

3. 玩家还会遇到露薏莎，二代的人物之一。在她的邀请下玩家可以参加赛马比赛来赚点小钱，赢下赛马还能获得一个相当不错的马鞍。赛马比赛后和女佣莫莉对话即可，然后玩家可以自己回去或者搭露薏莎的“便车”回去诺维格瑞。

4. 线索最后指向了一个叫普西拉的吟游诗人，不过找到普西拉后得知的信息却令人大吃一惊。丹德里恩竟然打起了诺维格瑞地下世界的四巨头之一西吉·卢文金库的主意，而且还失败了，现在已经行踪不明。而要想找到并救出丹德里恩，按照丹德里恩自己的话来说，这难度简直堪比搭了艘会漏水的木船在满是吃人鱼的河流逆流而上。

打倒二世（第一部分）

流程要点：1. 在和其余三巨头：西吉·卢文、乞丐王和克里弗在浴场并肩作战的战斗中，由于玩家并没有自己的装备和道具，有的只有一条浴巾和木棒。利用法印进行攻击会轻松不少，能让敌人进入硬直的亚克席之印和能造成范围伤害的伊格尼之印是个不错的选择。

2. 接下来玩家需要去三个地点搜索霍桑二世的所在地。推荐先去霍桑二世的藏身处，此处并没有对话或者战斗，利用直觉能力调查线索即可。

支线任务：诺维格瑞的黑帮

流程要点：这个任务会在上个主线任务开始前直接开始，玩家可以在克里弗手下的陪同下直接“血洗”霍桑二世的三个据点。倾向暴力解决事情的玩家不妨选择这种方法，如果直接忽略这个支线任务直接独自一人调查完三个据点，在“打倒二世”任务结束前和克里弗对话依然可以获得经验值作为奖励，但是本支线任务会直接以失败结束。

打倒二世（第二部分）

流程要点：1. 在赌场的入口处直接选择（3）贿赂或者（4）使用三级的亚克席之印即可以和平方式进入赌场。选择（1）谈条件或者（2）直接开打都会使玩家最后只能通过战斗来获得情报。

2. 以和平方法进内后玩家要赢下两盘昆特牌来获得进入上层 VIP 室的权利，挑战次数无限，玩家可以玩到赢为止。必须注意的是，进入赌场后不要在对话中提及到霍桑二世的任何话题，否则会立即开战！

3. 不过两条路线最后的结局都是一样的，玩家还是需要把赌场的人全部杀光方能继续剧情。不过选择和平方式可以多赢几张昆特牌，何乐而不为呢。

支线任务：窃贼仁义

流程要点：这个支线任务会在玩家搜寻赌场并救下位于审问室的半身人后出现，玩家只需要去乞丐王处领取奖励就行。

打倒二世（第三部分）

流程要点：1. 和赌场类似，玩家一样可以通过多种方式进入斗技场。在入口处直接选择贿赂或者使用三级的亚克席之印即可以和平方式进入斗技场。玩家还可以在斗技场附近逛一逛，在不远处会发现一堆尸体，在其中一个尸体上能找到进入斗技场的邀请函。

2. 和平路线其实也不“和平”，玩家需要在斗技场依次对上五个对手。值得注意的是最后三场对战，玩家会依次对战两只安德莱格虫，一条叉尾龙和一只巨熊。后者玩家用老方法对付即可，对付前者需要注意它们的带毒攻击。利用剑油“爬虫生物油”和魔药“金莺”的毒伤害免疫效果能轻松不少。如果在第一场战斗获胜后饶对手一命的话，他还会在后续的对战中协助玩家。

3. 无论选择哪条路线，最后都是需要把全场敌人杀光，全灭敌人后调查据点即可。

4. 告诉西吉·卢文关于霍桑二世的情报后，西吉会让玩家和一位老朋友：二代曾经登场的弗农·罗契见面，之后会和试图复国的罗契一起跟所谓的“线人”见面。

5. 和拉多维德见面结束后便能得知霍桑二世的所在地，接下来只需要去到那里把敌人都解决掉即可。最后是否饶霍桑二世一命将会影响其中一个角色的最终结局。

希里的故事：与二世的会面

流程要点：通过平台和屋顶来到顶楼并救出丹德里恩的朋友杜度。和之前希里章节的战斗部分一样，玩家只需要利用好瞬移的能力即可轻松解决来袭的敌人，玩家还可以尝试使用一下希里的新技能“闪光”，按下 R2 后发动，能同时攻击到多个敌人。战斗部分难度不高，惟一需要注意的是霍桑二世的攻击带有毒属性，瞬移到其背面连续攻击即可。解决敌人后继续前进触发剧情。闻声而来的敌人倾巢而出，希里和丹德里恩只能落荒而逃。

协助拉多维德

流程要点：本章节没有战斗部分，只要到指定地点和瑞达尼亚拉多维德国王见面即可。拉多维德要求杰洛特还上次提供霍桑二世藏身点的“人情”，他委托杰洛特追踪他的前法师顾问菲丽芭·艾哈特并把她活捉并交到他手上。同时支线任务“瑞达尼亚的头号要犯”开启。

卢文伯爵的宝藏

流程要点：1. 下水道的调查和以往的调查部分没什么不同，惟一需要注意的是毒气和我们的老对手水鬼，后者像以往一样对付即可，前者需要使用魔药“爆裂毒菌解药”来防止毒气的伤害。没有也无须担心，西吉会送玩家一个。

2. 和特莉丝潜入女巫猎人军营时的对话选项必须要注意，不能选过于关心特莉丝的选项。特别是在和迦勒·曼吉的对话需要格外注意，在对话中尽量装成对特莉丝的命运漠不关心。一旦选错就会立即开战，更重要的是会失去西吉宝藏下落的信息，直接导致后来的某章节中不能让西吉协助玩家战斗。

3. 不慎开战的话会与曼吉和另外十五个女巫猎人展开战斗，利用地形分批击破，引爆场景中的炸药桶能事半功倍。

4. 不过无论开不开战，后面的流程最后都大同小异。玩家需要利用曼吉身上的钥匙打开其房间内的后门，然后利用阿尔德之印破坏墙壁逃出生天。

5. 之后的流程便是通常的跑地图了。在任务的最后杰洛特终于得知了丹德里恩被关押的地方，现在需要做的就是如何把他从那里救出来了。

盛大演出

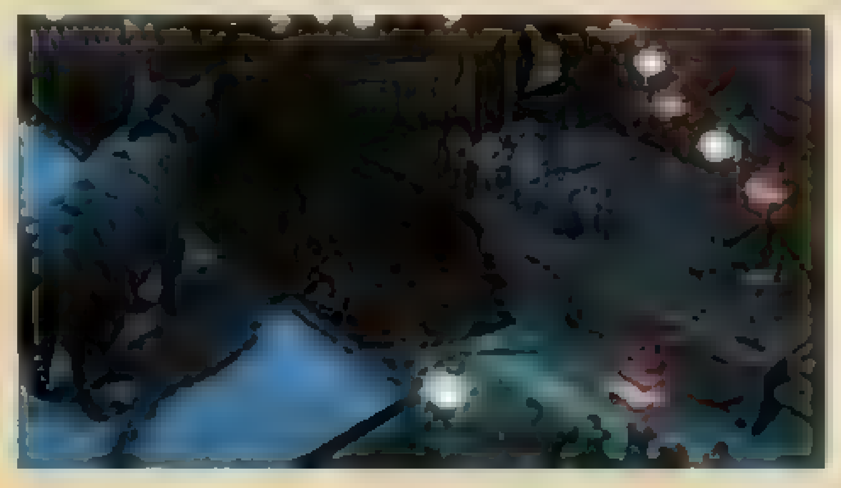
流程要点：1. 要想救出丹德里恩，必须借助变形怪杜度的帮助。普西拉提议利用杜度喜欢的戏剧来引诱他现身，杰洛特当了大半辈子狩魔猎人，这回终于有机会可以发挥一下自己在戏剧方面的天赋了。

2. 选择标题和戏剧类型并不会影响剧情的发展，但是会影响任务结束后获得的金钱奖励，选择喜剧能最大化收益，选择悲剧则会让这个戏剧变成一场闹剧，最后会引发一场强制战斗。

3. 要想喜剧成功演出，保镖和宣传缺一不可。这两个步骤都相当简单，用钱解决问题还是用暴力就看玩家的喜好了。

4. 演员方面可以随便选，只会影响后期的戏剧效果而已。最后杰

洛特登场演出时，台词全部正确的话可以让玩家在任务后获得更多的经验值奖励。对白依次选择为“屠杀污秽…”、“也许混在…”、“人们的心…”、“也是取决于内心…”和“没有怪物…”。



烦恼的诗人

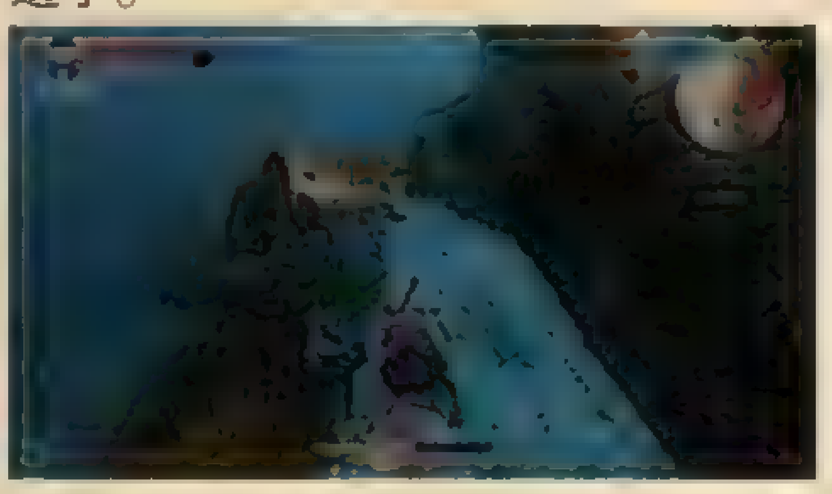
流程要点：1. 如果之前有帮助西吉找到他的金库的话，他会派出一小队手下帮助玩家救援丹德里恩。

2. 在实行救援计划前，普西拉会提议来一盘昆特牌决斗，别放过这个机会。

3. 战斗开始后玩家可以不管敌人直接骑马追击带走丹德里恩的敌人，接下来就是一如既往的利用直觉能力追寻线索和询问热心群众，接着只要进入地下室把女巫猎人解决，救出丹德里恩即可。随之丹德里恩也说出了希里和他与桑普二世见面后所发生的故事。

希里的故事：光速逃亡

流程要点：消灭敌人后骑马逃跑，跟着丹德里恩前进即可，中途要下马方能继续前进。虽然剑术不错，但为了掩护丹德里恩，希里渐渐寡不敌众。而在敌人的弩箭正要射中希里之时，希里却消失了，只留下试图英雄救美却扑了个空的丹德里恩。理所当然的，丹德里恩只能束手就擒，之后的故事大家都知道了。



支线任务：歌舞厅

流程要点：1. 这个支线任务单纯是为了下一个支线任务做铺垫，玩家只要跑跑腿然后和 NPC 对话即可。

2. 和“绯红复仇者”的战斗中，无论玩家是“全力以赴”还是“手下留情”，之后的剧情都不会有什么变化。

3. 最后帮罗特里克还债的情节中，玩家可以选择直接帮他还债（200 块）或者通过赛马帮他“一局翻身”，值得注意的是，赛马输掉的话债务会变成 275 块！当然，玩家可以不管罗特里克，直接回去跟丹德里恩说他酒馆的招牌没有了，不过对于朋友的请求来说，这也未免太无情了吧。（笑）

支线任务：肉体之罪

流程要点：1. 在新酒馆开幕之时，普西拉却受到暴徒的袭击而身受重伤。义愤填膺的丹德里恩委托杰洛特寻找真凶，作为朋友之一的杰洛特来说，那当然是义不容辞。

2. 在追寻线索的过程中，玩家会遇到收尸人尤斯塔斯。玩家可以选择（1）使用三级亚克席之印或者（2）直接给他 200 块以获得情报，值得注意的恐吓对他是没有用的。

3. 在一路追寻线索下，线索最后把玩家引向了奈瑟尼尔教士的面前，奈瑟尼尔向杰洛特辩解，但他会是这一系列惨案的真凶吗？此时玩家可以选择（1）不相信他的辩解、（2）相信他的辩解并确定真凶另有其人或者（3）不管他离开。选择后两个的话杰洛特去追查本次事件的真凶。而选择第一个的话这个任务会暂时中断，然后不久之后玩家会在城中发现另一个受害者，结果证明了奈瑟尼尔不是个好人，但他却不是凶手。

4. 无论玩家作出哪个选择，最后的线索都会把玩家引向本次事件的真凶：一个高等吸血鬼。说是高等吸血鬼，实际上他会以卡特里恩的形态和玩家战斗。卡特里恩的行动敏捷而且攻击力高，隐身能力能让他神出鬼没而且使玩家对它的攻击失去效力。要想对付它除了剑油“吸血鬼油”之外，玩家还可以“月之尘”来迫使它现身，伊格尼之印和昆恩之印对它也能起到很明显的效果。

支线任务：危险游戏

流程要点：1. 这个任务并没有太多的战斗部分，取而代之的是昆恩牌决斗。通过这个支线任务玩家可以获得数张珍贵的昆恩牌。

2. 三张目标牌几乎每张的获得都会伴随着战斗。其中拉比的牌可以通过昆特牌决斗来获得，输了的话拉比会被流氓杀死。但无论胜负如何，最后玩家都要战胜流氓们方能获得目标卡牌。

3. 潜入凯瑟·比尔珍家里的部分玩家需要潜入他家的密室内寻找珍贵卡牌，在搜刮卡牌的同时别忘了把其他宝物也一并带走。其中一个道具能触发支线任务“士兵雕像”。

4. 在追逐杜克的流程中，只要玩家脚部够快，是能在杜克逃进下水道前就抓住他的，这样就能避免和讨厌的水鬼战斗了。

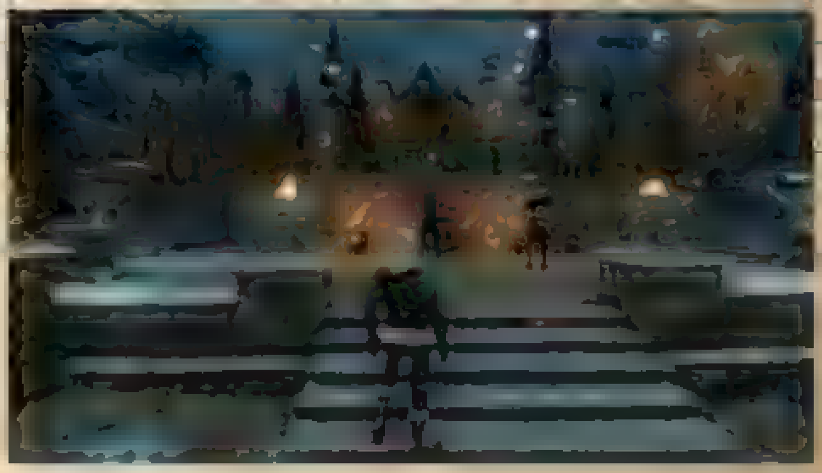
5. 任务的最后卓尔坦会询问玩家要用卡牌还是金钱来作为奖励，笔者推荐选择卡牌。毕竟总有些东西钱是买不到的嘛。

支线任务：生死交关

流程要点：1. 在寻找线人的时候，线人会穿着蓝色上衣腰间挂着一串钥匙，懒得找的玩家直接可以在桥头找到他，话说这游戏穿蓝色衣服的 NPC 本身就不多啊…

2. 在与特莉丝潜入化装舞会没什么需要注意的，惟一需要注意的是在舞会上有一个昆特牌比赛，在比赛中获取胜利能获得一些不错的稀有牌。惟一的难点可能是最后一场，对手主要使用怪物牌组，其能力可以在一回合内在第一列上召唤出一堆卡牌从而使玩家疲于奔命。由于怪物卡牌主要以近战为主，看准时机使用特别牌“霜霰”能让战况瞬间逆转。

3. 之后就没什么难点了，和特莉丝的对话中玩家可以按自己爱好选择对话选项，之后的格斗战注意逐个击破和灵活利用防反即可。



支线任务：逃出生天

流程要点：1. 在逃出生天之前会有一个小支线剧情：在走出诺维格瑞城的时候会发生剧情，玩家会被卫兵拦住要求出示通行证。没有通行证的杰洛特虽然随后就被西吉的手下解围，但也可以看出对于法师来说，诺维格瑞已经变得相当危险。如果在之前的支线任务“以知识进步为名”选择放过凯拉·梅兹的话，此时玩家还会在大门处看到被拉多维德处死的凯拉·梅兹。

2. 这个支线任务会在“第二幕”开始后过期，法师们的命运也会因此而改变。

3. 在流程中玩家会数次遇到巡逻中的女巫猎人，听从特莉丝的指示躲在一旁可以避免与女巫猎人的战斗。

4. 在流程中玩家会遇到一个“拯救少部分人”还是“拯救大部分人”的抉择，对于后续剧情并没有多大影响。但从救出的人的数量来说，选择前者会更好一点。

5. 在下水道中玩家还是会一如既往地遇到水鬼的攻击，在最后部分甚至还会遇到一个卡特里恩，对付方法可以参考之前的支线任务“肉体之罪”。由于有特莉丝在一旁助战，所以战斗还算轻松。

6. 在任务的最后玩家可以尝试挽留意图永久离开这片大陆的特莉丝，如果选择挽留的话特莉丝会正式成为杰洛特的恋人，这也是达成特莉丝结局的必要条件之一。

支线任务：以眼还眼

流程要点：很简单的支线任务，跟随着弗农·罗契一起和尼弗迦德的士兵战斗即可，在战斗的同时注意保护薇丝，最后的选择也只会影响本支线的最后结局，并不会对整体剧情造成任何影响。

支线任务：致命阴谋

流程要点：1. 同样是一个很简单的任务，在寻找塔勒的过程中只要运用直觉能力寻找线索并跟随线索前进即可。

2. 惟一值得注意的是和巨魔的对话中，必须连续两次选择第二个选项方能避免战斗直接走人，要不的话就要同时和三个巨魔发生强制战斗。

支线任务：循线追查

流程要点：1. 和兰伯特一起和卡特里恩作战的要点可以参考之前的支线任务“肉体之罪”，虽然这次场地变小了不少，但由于有兰伯特助阵，所以实际难度并不高。

2. 最后的抉择部分选择帮助兰伯特复仇则会发生强制战斗，选择宽恕的话就会立即结束任务，虽然兰伯特会对杰洛特摆着一副臭脸。

3. 这个任务并不属于关键支线任务，但由于会在第二幕开始后过期所以玩家还是留个心眼比较好。值得注意的是，这个支线的其中一个目的地位于史凯利杰群岛地区，所以玩家可以待到到达史凯利杰再做这个支线任务也不迟。

支线任务：瑞达尼亚的头号要犯

流程要点：1. 在遗迹中搜索菲丽芭·艾哈特行踪的时候，玩家需要不断利用传送门前进，中途可能还需要寻找传送门的动力源并利用阿尔德之印启动传送门。

2. 在菲丽芭的房间前，玩家还会遇到一个火元素，火元素的基本对付方法和弱点都可以参考魔像。值得注意的是火元素的攻击会对其周围产生燃烧效果并对玩家造成持续伤害，在进攻时时刻保证昆恩之印生效即可。即使摆在最高难度，这场战斗也相当轻松。

3. 在离开遗迹的时候，女巫猎人们会要求玩家交出在遗迹中找到的关于菲丽芭的线索，选择不交出就会和他们开战，笔者推荐不交出。

4. 获得线索后玩家可以选择询问叶奈法或者特莉丝，再或者直接交给拉多维德。值得注意的是，前两者的位置会随着流程的进展发生变化，例如在完成“逃出生天”之后没有挽留特莉丝的话特莉丝是会直接消失，而叶奈法的位置也会随着流程的进展转移到凯尔莫罕。由于“逃出生天”的过期时间为“第二幕”开始之前，而叶奈法则在“第二幕”开始后才会在凯尔莫罕。这意味着玩家完成该支线时间的不同，这个部分也会随之发生一定变化。

5. 最后报告拉多维德的部分无论玩家如何选择，最后都得不到任何实质性的报酬。

前往史凯利杰

流程要点：1. 虽然貌似可以选择前往史凯利杰的方式，但实质上只有一个船长肯搭杰洛特去史凯利杰，条件也是很简单粗暴，只要交1000块就行。

2. 船上的战斗并没有太大的难点，由于船体地形狭窄，注意自己的站位不要被敌人围攻就行。

3. 醒来后和史坦葛林的对话中选择友善的态度就能避免用拳头来和他交流，不幸开打的话也不要拔剑，一旦拔剑他的狗就会加入战斗，其直接后果就是玩家不光需要一对二，最后还不得不要把史坦葛林杀死。

前往史凯利杰

流程要点：1. 在和叶奈法汇合之前换上她提供的正装可以听到她的赞许。目标地点虽然是位于高处的城堡，但其实山脚下是有直达升降机的，不要傻乎乎地跑楼梯上去。

2. 在宴会中途还会和皇位继承人之一的凯瑞丝进行赛跑，难度很低，对剧情并不会实质的影响，有兴趣的玩家不妨答应这位公主的要求。

3. 潜入尔米亚的实验室途中会遇到一场强制战斗，不过由于是幻觉所以敌人对玩家只能造成很小的伤害。进入实验室后需要解开一个谜题，玩家需要寻找一个适合的物品安放在雕像的手上以打开暗门，依次调查各个线索逐个尝试即可，部分线索需要玩家调查某些线索后方能调查。

4. 在进入密室之前做好准备，因为恶战在即。战胜地元素后会发生剧情，密室正在被毒气所充斥着。之后与叶奈法的对话选项无论选哪个对剧情都不会多大影响，不过选择第二个可以看一段喜闻乐见的“福利”剧情。顺便一提，这个剧情会否发生和之前玩家是否挽留特莉丝没有联系，对结局也不会有任何影响，还能看到独角兽，何乐而不为呢。（笑）

BOSS：土元素

1. 还是那句话，本作的大型敌人的对付方法基本都是一个样，地元素的对付方法可以参考之前的魔像或者火元素。

2. 上面提到的所有敌人都属于“构体生物”，弱点只有“反魔法金属炸弹”和“构体生物油”两种，鉴于玩家现在的道具和装备都已经今非昔比，灵活利用法印和道具结合的战法即可轻松解决这个庞然大物

过去的回声

流程要点：1. 流程中只要跟着叶奈法前进即可，中途要时不时使用衔尾蛇面具来查看过去发生在该处的往事。

2. 在这里玩家会遇见小雾妖，攻击力高且行踪飘忽，在最高难度下是个相当难缠的对手。虽然弱点显示是“月之尘”和“昆恩之印”，但在实战中效果甚微，正确的打法是对其使用阿尔德之印使其失去平衡，再上前处决即可轻松解决。

失踪人口+无名之人（第一部分）

流程要点：1. 玩家需要在一个芙蕾雅神的花园的场景中寻找“无名之人”的所在地，利用猎人直觉调查场景中存在的所有线索，到达下层后先往左前进（以入口面对方向为准），途中还会有狼群攻击玩家，小心应付即可。

2. 之后玩家继续往反方向前进，在上层能找到打开水闸的开关。其中右边的把手控制水闸开关；而左边的把手则是切换被操作的水闸，玩家可以通过中间的齿轮来确定右边把手开关将会影响到的水闸。此时玩家需要打开的是中间也就是位于玩家前面的水闸。

3. 打开对应水闸后玩家会来到花园的上层，尽头的房间内是另外一个支线任务“披着狼皮”的目标地点，玩家可以暂时忽略。

4. 进入井内找到“无名之人”的尸体便可结束本任务的第一部分。

暴风雨前的平静

流程要点：1. 在村庄里和狂猎的战斗中，敌人是会不断出现的，玩家一旦注意到任务目标发生改变就可以立即返回马坊继续剧情。

2. 在骑马和史凯裘逃走的途中，必须注意狂猎的攻击，虽然马的移动力很快，但一旦玩家被打中还是很痛的。玩家可以通过减慢速度来躲开敌人的攻击，虽然任务目标要求玩家逃走，但其实并没有什么所谓的“追兵”，所以玩家可以骑得慢一点以看清来袭敌人所处的位置。

无名之人（第二部分）

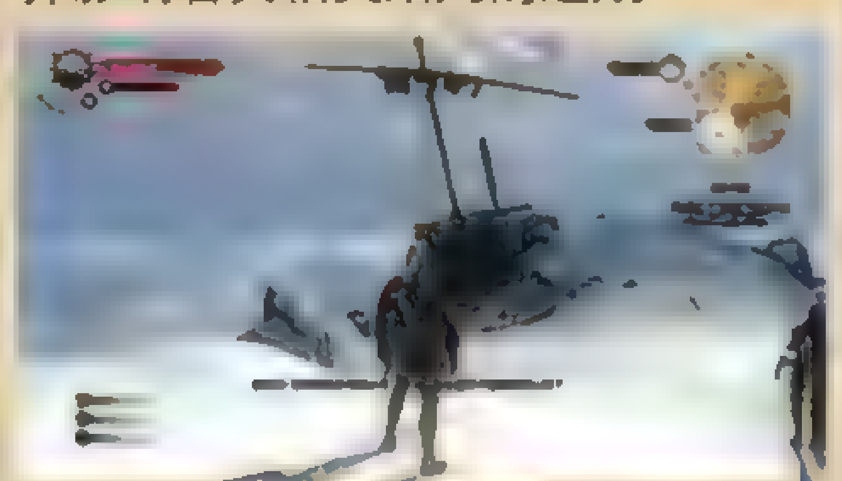
流程要点：单纯过渡剧情用的部分。踏破铁鞋无觅处，杰洛特寻找已久的关于希里的线索其实一直就近在眼前，关键就是之前在血腥男爵家和杰洛特有过一面之缘的不明生物：乌马。

支线任务：最后愿望

流程要点：1. 叶奈法委托杰洛特帮忙寻找迪精，在一开始的搜索中玩家需要潜入海底搜索线索。由于有魔法的帮助，玩家不必担心会窒息而死，水中的敌人可以通过使用弩对其攻击（不需要瞄准直接按R1/RB发射就行）。

2. 之后的搜索线索什么的都不是难点，而此任务的最大难点在于其BOSS战。

3.BOSS战的对话选项类似于之前的特莉丝部分，这也同样关系着叶奈法是否能成为杰洛特的恋人并影响着其相关结局的达成



BOSS：迪精

1. 和之前的火元素和魔像类似，弱点都是“反魔法金属炸弹”和“构体生物油”，然而攻击方法却大不相同。迪精的攻击方法完全可以参考上文支线任务“以知识进步为名”的凯拉·梅兹战，这也不难看出为什么迪精如此难缠。

2. 但是和凯拉·梅兹相比，它并不会给自身添加防护罩。利用翻滚躲闪并迅速靠近它发动近身攻击是个不错的攻击手段，多利用能提升攻击力和活力回复速度的魔药并频繁使用昆恩之印保护自己能使战斗轻松不少。

支线任务：乌德维克之王

流程要点：1. 这个任务基本全都发生在一个岛上，分支很多但最后引向的目的地都是一样的，推荐玩家往西边开始探索，这样可以多救一个NPC。

2. 这里玩家会遇到新敌人“女海妖”，弱点和其他飞行敌人类似，阿尔德之印和弩攻击能击落它们并令其陷入倒地状态，战斗时还需要小心它们的吼叫，会让玩家陷入硬直。

3. 在拯救佛伦的过程中，玩家需要和巨魔玩猜谜游戏，必须一次猜中不然佛伦就会被煮熟。关于谜语答案的提示是别把谜题想太复杂，巨魔的智商能想出什么像样的谜语呢。当然，玩家也可以不猜谜直接开打。

4. 在和哈尔玛汇合之后，便可以启程去挑战寒冰巨人了。在寒冰巨人的巢穴玩家会遇到“无赖维吉”，帮忙他去获得牢笼钥匙，利用直觉能力可以很轻松地找到钥匙，值得注意的是在寻找的过程中不要跑步（轻推左摇杆步行），也不要踩在雪地上，要不要会吵醒寒冰巨人从而使维吉死亡。

5. 然而无论玩家救不救维吉，最后寒冰巨人一样会醒来，惟一的区别是维吉如果生还下来会与玩家一起和寒冰巨人战斗，后期还会有机会继续和玩家并肩作战。

BOSS：寒冰巨人

1. 利用侧闪移动其身后重攻击能起到相当不错的效果，BOSS的攻击相当缓慢，但攻击力却很惊人，不要贪刀一击脱离是个不错的选择，昆恩之印依然是本战玩家的首选。战前使用“食人魔剑油”同样可以让战斗变得更加轻松。

2.BOSS的HP降到一定程度后会把船锚拔出，之后攻击范围变大，此时玩家可以考虑用无敌时间更长的翻滚来代替侧闪来躲避BOSS的攻击，由于本战有最多两位NPC作为掩护，战斗时不妨多利用。

支线任务：恶灵缠身

流程要点：1. 同样是一个以调查部分为主的任务，对话选项选择正确的话甚至可以避免一场恶战。

2. 要想找到布伐洛克的剑，必须要打开通往地下室的门，而门的钥匙在中间的房间内，利用直觉能力可以很轻松找到。

3. 无论是选择强行移除附身还是尝试欺骗希姆，流程的最后部分都是一样的。在最后的抉择里选择把婴儿扔到火炉里后会与乌达瑞克的士兵战斗，但只要战斗到一定程度就会停止，同时这个任务也会安全完成。

4. 不相信凯瑞丝的话，不把婴儿扔到火炉里，则会强制进入和希姆的BOSS战。

BOSS：希姆

1.BOSS属于恶灵类，“月之尘”、“恶灵油”和“伊格尼之印”能对其造成不俗的效果。

2. 战斗的第一阶段玩家必须伴随着乌达瑞克的惨叫声和BOSS战斗，随着BOSS的HP不断减少，它的位置会不断发生变化。当BOSS的HP下降到1/4之后它会逃到之前找到布伐洛克的剑的地下室，赶紧过去解决它吧。

支线任务：国王的赌局

流程要点：1. 宴会上的战斗结束后玩家要选择跟随着哈尔玛还是凯瑞丝调查这次事件，选择哪位将会直接影响到最后结局和这个支线任务的下半部分流程。

2. 选择前者的话就简单多了，跟随着他一路战斗就行。

3. 选择后者就相对复杂一点，不过却不用战斗，利用直觉能力沿途调查线索即可。在追逐阿恩华德的过程中，无论玩家有没有追上，最后的剧情都是不变的，不同点是如果追不上的话玩家可能需要跑多一段路去把重要线索拿到手。

支线任务：加冕典礼

流程要点：很短的一个支线任务，在上一个支线结束后就会立即开始，玩家那时选择的候选人将会成为史凯利杰的下一任国王。

CHAPTER2 凯尔莫罕之战

丑陋的婴儿

流程要点：没什么好说的，返回乌鸦窝找到乌马即可，惟一可能不同的点是要找的NPC会随着玩家的支线任务完成状况有所变化。完成”重回驼背泥沼“的话就要和中士对话，没有完成的话就是血腥男爵本人。

魔法扰动

流程要点：在本主线任务中，玩家需要利用力量追踪器顺着信号的强弱来寻找魔法扰动的源头，源头位置位于一楼维瑟米尔和乌马的旁边铁笼旁边的木箱。

引诱叉尾龙

流程要点：同样是流程很短的一个主线任务，玩家只需要利用直觉能力寻找艾斯凯尔和他的羊咩咩即可，中途会和一条叉尾龙进行战斗，不过对于此时的玩家来说已经不是什么强敌了。最后选择骑马比赛并获得胜利的话能获得一个不错的马鞍。

最后的试炼

流程要点：1. 在洞穴前杰洛特和兰伯特会听到男孩的哭声，前去调查的话会和三个小雾妖进行战斗，利用阿尔德之印可以轻松解决，解决后会发生一段小剧情。

2. 在洞穴里躲避老矛头的那一个场景，玩家可以参考之前“乌德维克之王”的拿钥匙部分，跑步、跳跃或者使用阿尔德之印都会吵醒老矛头，吵醒他的话会进行强制战斗。不过打法可以完全参考“寒冰巨人”，实际难度也不高，和小雾妖的剧情一样，这个支线起到补充剧情的作用。

3. 上山途中玩家会遇到两个巨魔，迅速往前跑并进入洞穴可以躲闪来自巨魔的扔石头攻击，之后的剧情里只要选择交出武器就能避免战斗。

美好家园

流程要点：以剧情为主的主线任务，恶战前夕难得有一次可以放松的机会就不要放过了。值得一提的是，如果之前在支线剧情“最后愿望”里和叶奈法达成恋人关系，此处会增加一段“福利”剧情。

瓦费·伊连

流程要点：同样是以剧情为主的主线任务，药物的添加顺序并不会影响剧情，随便选即可。最后杰洛特等人终于知道了“乌马”的真实身份，而更重要的是，这回杰洛特终于知道希里的确实位置了。但找到希里的同时也意味着狂猎的袭击，之前帮人办了这么多事，是时候让他们还人情了。

支线任务：并肩作战

流程要点：这个任务的目的是召集同伴和杰洛特一起并肩作战，如果上文提到的支线全部完成而且都让他们生还下来的话，能召集的同伴一共会有：

凯拉·梅兹（以知识进步为名）
弗农·罗契和薇丝（以眼还眼）
卓尔坦（由于是好兄弟所以不需要完成支线任务）
艾米尔
哈米尔（或者凯瑞丝，将会是没有上国王的人）
特莉丝（逃出生天）。

只要上述人员到齐，就能解锁奖杯/成就“全员到齐”。除此之外，能提供协助的队友还有维吉和佛伦（乌鸦维克之王）、雷索（在一开始的“觐见皇帝”选择让雷索登场，并让其在“过去的鬼魂”生还下来）和西吉·卢文（任务“卢文伯爵的宝藏”中帮助他找回财宝）。

迷雾之岛

流程要点：1. 前往迷雾之岛前必须首先做好充分的准备，并且确定上文所提到的支线任务全部完成，因为一旦进入迷雾之岛，除非完成剧情要不然不能离开，而且之前的支线也会在进入的一瞬间全部过期。

2. 迷雾之岛上的敌人基本全是小雾妖和人面妖鸟，前者对付方法可以参考前文；而人面妖鸟利用阿尔德之印便可轻松解决。

3. 在迷雾之岛上玩家需要找到三个矮人，其中伊沃处有一只恶魔，利用“恶魔之尘”、“残物油”和伊格尼之印可以轻松解决它，小心它的头顶攻击即可。

4. 盖斯普的部分比较特殊，有点类似之前的“公主落难记”，只是这次玩家没有铃铛而已，当盖斯普睡着的时候玩家需要过去叫醒他，不过倒不需要担心他的安危，敌人是不会碰他的。

凯尔莫罕之战

流程要点：1. 笔者认为这是本作中最热血沸腾的剧情战斗，堪称本作的亮点之一。随着支线任务“并肩作战”中玩家招募到的队友不同，流程会发生极其细微的变化，但要点不会有什么变化。

2. 在开战之前玩家可以在同伴处购买装备和补给，其中卓尔坦处可以购买和修补装备，而凯拉·梅兹处则能购买药草和炼金素材。

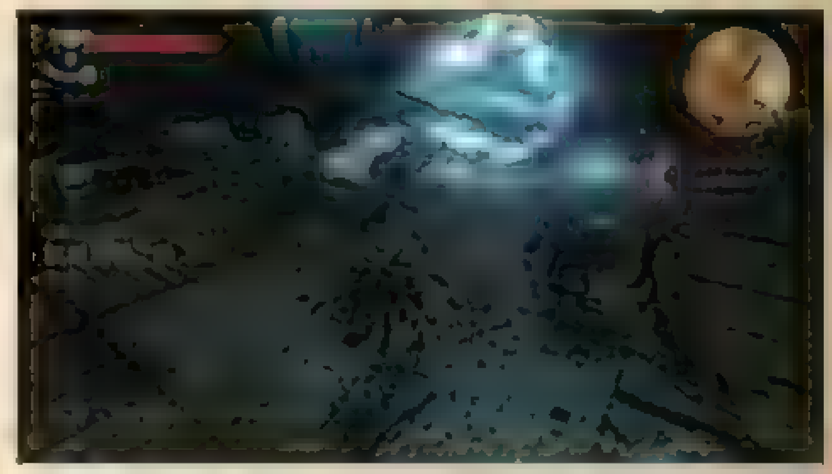
3. 在战前会议中，选择药水能获得“高级燕子”和“雷霆”（如果之前完成了支线任务“循线追查”）；选择陷阱，额外的陷阱会被设置到场景当中，敌人一旦走上去便会受到伤害。之后选择修复墙壁能减少敌人的数量，而选择整理武器库则能让队友换上好一点的武器，玩家自己也能获得一把“极品银剑”。

4. 战斗的第一部分玩家会获得隐身能力，敌人数量很多，但大部分都会死在特莉丝的火球攻击下。狂猎的传送口可以利用亚登之印或者反魔法金属炸弹关闭，如果弗农·罗契和薇丝加入玩家的话，此处还会出现他们布置的陷阱，敌人一旦踩上会被瞬杀。放心，玩家踩上去陷阱是不会发动的。狂猎士兵的弱点和人类敌人一样，而狂烈之犬的弱点则和魔像这类敌人类似，反魔法金属炸弹是个相当不错的选择。

5. 控制希里的部分和之前一样，她的攻击力甚至比之前还要高，玩家除了可以利用希里本身的特殊能力杀敌之外还可以按下 R1/RB 召唤大火球攻击，惟一需要注意的是大火球的攻击目标是玩家发动其时的位置，一旦发动就要立即开溜！

6. 骑马撤退的部分小心从天而降的火球即可，不要跑得太快以预留充足的反应时间。

7. 在中庭的战斗只需要关闭传送口即可，利用反魔法金属炸弹可以较为安全地达成这一点，全部关闭后不需要和敌人纠缠，按照任务提示跑向特莉丝即可。



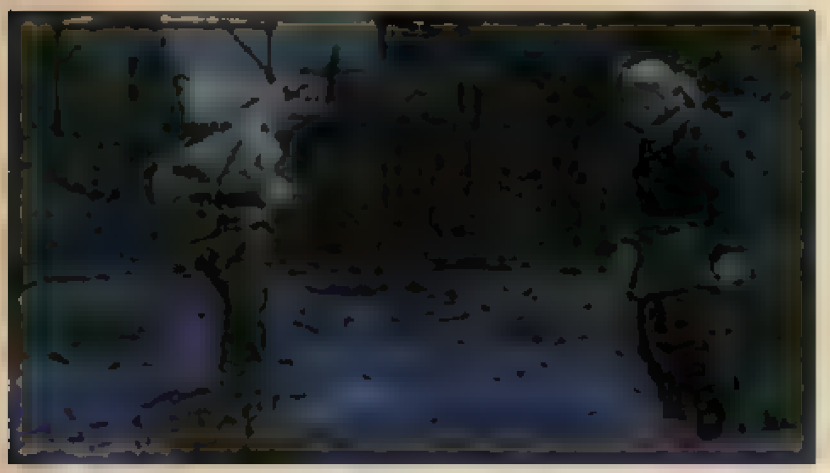
战场上的鲜血

流程要点：1. 全是剧情的一个章节，玩家可以和场景中的各个 NPC 对话，如果凯拉·梅兹还活着的话，此时玩家可以看到她的结局。

2. 想看全结局的玩家可以在这里留一个存档，因为从这个章节开始有会影响希里最终结局的选项出现。希里的结局一共有三个，分别为结局一（Bad Ending）、结局二（Normal Ending）和结局三（Good Ending）。其中结局二和结局三达成条件基本相同，区别只在于是否带希里回去见他父亲。而结局一的达成条件则是在五个与希里有关的抉择中总共获得 3 点以下的点数。

3. 在希里和杰洛特的对话中，

能选择（1）和希里放松一下或者（2）我知道一个传统方法可以解决，选择（1）的话则会和希里喝酒（0），选择（2）的话的话就会和希里打雪仗（+1）。



4. 之后希里会询问杰洛特是否去见他的父亲，选择是则能达成结局二（Normal Ending），而选择否则能达成结局三（Good Ending）。

5. 如果选择和皇帝见面，选择（1）收下金币则能获得 2000 块（0），选择（2）拒绝希里会对你表示称赞（+1）。

CHAPTER3 最后纪元

鲍尔德山

流程要点：1. 在攀登鲍尔德山的途中，玩家会与强尼重逢，如果之前玩家在任务“诺维格瑞白日梦”选择把莎拉赶出鬼屋的话，在这里莎拉也会和强尼一起登场。

2. 在水底找到硬币后玩家会遭遇到一只恶魔，其实只要玩家跑快一点，上岸后直接往右走便能避免战斗。

3. 在山洞中，玩家会遇到佛加斯，他的弱点和恶魔如出一撤，利用“焚风“、“恶魔之尘”、“残物油”和伊格尼之印轻松解决即可。

4. 希里和三老巫姬的战斗不难，直接套用之前希里战斗部分的要点即可。老巫姬的攻击方法基本和沼泽女巫一样，只是多出一招能召唤昆虫的远程攻击而已，逐个击破即可。

5. 杰洛特和伊勒瑞斯的战斗算得上是这个任务的难点之一，战胜 BOSS 后和先不要急着和希里离开，搜索 BOSS 的尸体能获得一个“橡木果实”。在下山途中会遇到村民，玩家可以选择交给他们还是自己保留，使用果实的话能获得两个技能点，顺便一提，果实属于消耗道具而不是剧情道具。

BOSS：伊勒瑞斯

1. “侧闪 + 重攻击”对付这个 BOSS 依然有效，由于 BOSS 有着“一旦受到攻击就会立即瞬移”的设定，重攻击能把玩家对其造成的输出最大化。

2. 当他的 HP 下降到一定程度后他会给自己加上一层冰护甲，而且这个冰护甲在每次瞬移后都会重生，利用伊格尼之印可以迅速把他的护甲清空。

3.BOSS 的攻击都后期会变得越来越大开大合，硬直也会越来越大，注意躲闪其起手攻击即可，耐心与其周旋后就能发现，所谓的狂猎其实不外如是。

最后的准备（第一部分）

流程要点：1. 根据之前玩家支线任务的完成情况和作出的选择，这里的剧情会有少许的不同，例如如果没有帮助法师逃出诺维格瑞的话，此时的大门外就能看到他们的尸体。

2. 此时会出现四个任务，它们的完成顺序不分先后，玩家可自由选择。

显而易见

流程要点：1. 在地牢里和“巨魔巴特”的对话只要选择第二项就能避免与其的战斗，毕竟没有什么比肚子疼更可怕了（笑）。

2. 在和菲丽芭·艾哈特的战斗中，玩家要对付的其实并不是高处的菲丽芭，而是她召唤出来的火元素，“元素类”敌人也算是玩家的老对手了，这里就不阐述其打法了，战斗中注意躲开菲丽芭打出的紫色法阵即可。

3. 只要之前玩家完成了支线任务“致命阴谋”，最后的选择里选择不交出菲丽芭就能引发最后一个关键支线“为祖国”。

大逃亡

流程要点：1. 本任务的难度和玩家之前支线任务的选择有关，如果玩家有帮助法师逃出诺维格瑞的话，由于此时的诺维格瑞已把针对对象从法师转向非人种族，卓尔坦不能为玩家提供帮助，这样的话玩家在劫狱过程中就只能把其中的敌兵全灭，敌人数目很多，所以这也是最暴力和最困难的方式。

2. 如卓尔坦能为玩家提供帮助，任务就会变得简单不少，玩家只需要注意在偷钥匙不要惊动卫兵即可。不过即便如此，最后还是难免有一场恶战，不过由于有卓尔坦的协助，难度还是比上一种方法简单不少。

复仇

流程要点：1. 在这里说点题外话，从任务的实际内容来说，这个任务名的中文绝对是个翻译错误。

2. 和“霍桑二世”重逢的过程中，无论选择哪个都不会引发战斗，即使引发了战斗也只会持续很短一段时间。视乎之前在“打倒二世”中玩家是否杀死霍桑二世，这个事件的结局会发生变化。

3. 偷马和之前的“潜入”部分一样，不要跑步不要跳跃不要使用阿尔德之印即可，不过即使惊醒守卫也无需担心，格斗战击晕他后利用亚克席之印安抚受惊的马群即可。顺便一提，选择不帮忙偷马的话会和爱格进行格斗战，无论输赢这任务都会立即结束，但人总不能这么不厚道吧。

最后的准备（第二部分）

流程要点：这个也是影响希里最终结局的选项之一，选择（1）和她一起进去或者（2）让她一人进去，前者是负面选项（0）后者才是正面选项（+1）。

超越时空

流程要点：1. 第一次穿越后的战斗只要撑住一段时间解开，传送门一旦生成立即离开即可。

2. 在第二次穿越后玩家需要寻找路慢慢往下方移动，移动的同时注意不要摔死或者被毒气弄到窒息。

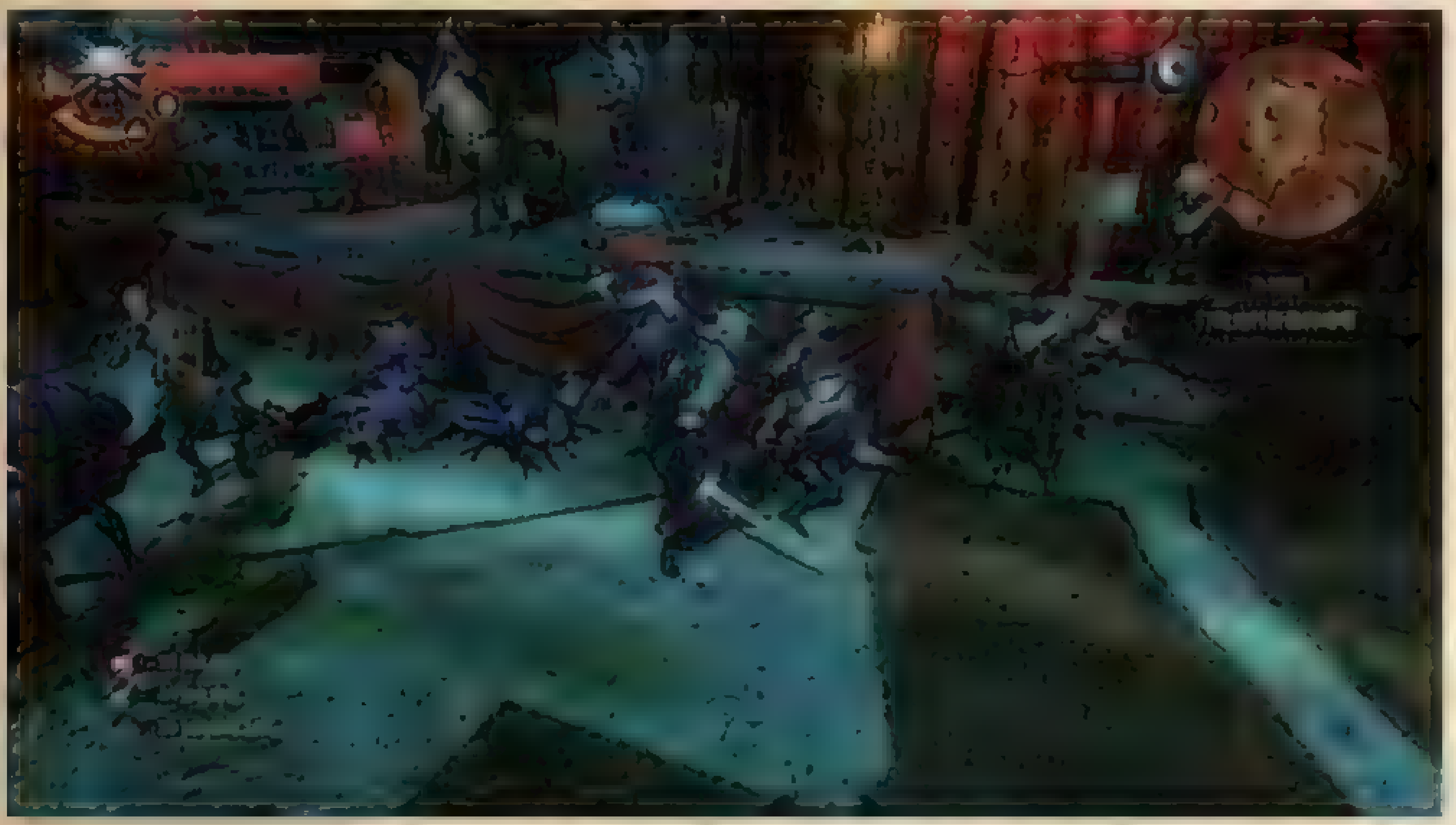
3. 第三次穿越玩家需要在暴风雪中前进，暴风雪下玩家掉血会相当快，使用魔药而和食物回复或者利用沿途的建筑和掩体就可以安全地度过这里。

支线任务：为祖国

流程要点：1. 这个支线以战斗为主，在一开始长街的战斗中玩家需要注意的是远方的弩手，优先消灭能使战斗轻松不少，由于敌人时分批出现而且前进道路只有一条，不留任何活口能让玩家避免在战斗中被敌人夹击。

2. 中途玩家还会遇到一群拿盾牌的敌人，有炸弹的玩家直接扔几个就可以重创他们。

3. 最后的抉择里会影响相关角色的命运。选择帮助西吉则会让弗农·罗契和薇丝死亡，而选择帮助弗农·罗契和薇丝则要和西吉开战，而如果玩家没有接下或者完成这个任务，则是第三个结局，拉多维德将会赢得与帝国之间的战争。顺便一提，这个任务也是达成希里结局（3）的条件之一，详细条件可参考最终幕的要点部分。



战斗准备

流程要点：如果之前玩家没有完成支线任务“国王的赌局”，布兰王的儿子斯凡瑞吉将会成为史凯利杰的下一任国王。

太阳石（第一部分）

流程要点：1. 根据国王的人选，第一部分的流程会有少许不同，不过都一样是战斗而已。

2. 在和艾文德的对话中必须骗他说是自己是来为冒险小说取材的，要不然他不会提供情报。

3. 所有线索都走过一遍后就可以去暂时停下这个任务了，为了少走点冤枉路，我们可以先完成“薇歌之歌”。

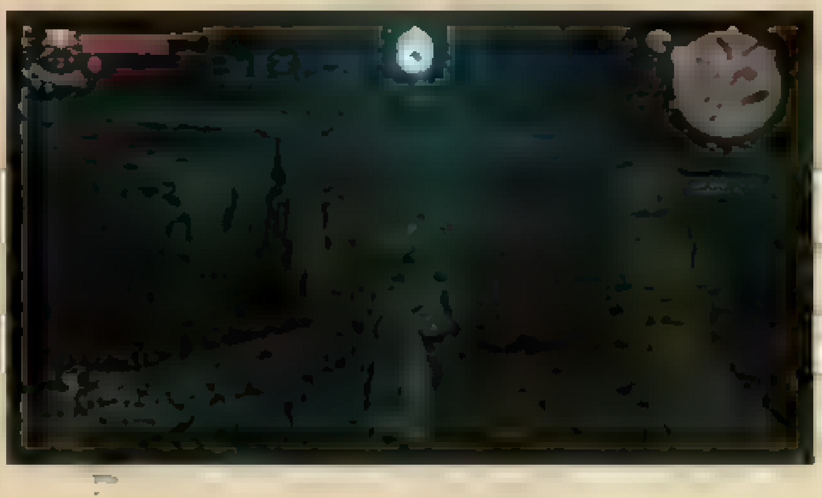
薇歌之歌

流程要点：潜入皇帝所在的船只需注意躲开灯光的光线即可，潜水可以很容易地达到这个目的，靠近目标船只就会自动触发剧情，之后玩家就可以大摇大摆地上船了。

太阳石（第二部分）

流程要点：1. 遗迹的探索部分没什么好说的，玩家会遇到水鬼和女海妖，不过对于现在的玩家来说已经不算是什么难点了。

2. 玩家在中途遇到一个镜子“谜题”，说是谜题其实只要把每面镜子转一次就能轻松解开谜题。



长者之血的子嗣

流程要点：1. 在阿瓦拉克的实验室前，玩家需要和希里一起对付一个魔像，对付方法和之前一样，就不多阐述了。

2. 在实验室的剧情过后，玩家会再一次遭遇影响希里命运的抉择，可以选择（1）让希里冷静下来或者（2）让希里发泄一下，选择（1）是负面选项(0)，而另一个则是正面选项（+1）。

史凯裘之墓

流程要点：完成上一个任务之后，选择和希里一起去寻找史凯裘的尸体是正面选项（+1），选择不去的话则是负面选项（0）

如履薄冰

流程要点：1. 本作的最终战，在正式开战前别忘了做好一切准备。

2. 希里的部分一如既往的简单，现在希里的攻击力甚至可以一击杀死一般的狂猎士兵。

3. 在和卡兰希尔的战斗中，利用希里的瞬移技能躲开 BOSS 的冰箭攻击后趁机攻击 BOSS 即可，BOSS 的血量下降到一定程度后发生剧情，操作人物变成杰洛特，真正的 BOSS 战也正式开始。

BOSS：卡兰希尔

1. 和伊勒瑞斯一战类似，BOSS 会在受到攻击或者一段时间内瞬移，而且他还自带冰护甲，每次瞬移后会重生。

2. BOSS 的攻击方法有两种，冰箭和冰球，前者很容易躲闪，只要往 BOSS 方向快速移动即可，后者得需要看准时机利用翻滚躲过，由于一共会连续发动三次，注意翻滚的时机。被 BOSS 的攻击打中会陷入结冰状态，会受到持续伤害以及速度减缓。

3. BOSS 还会时不时地召唤冰元素协助自己战斗，推荐不管它们，它们行动缓慢，而实际上由于玩家的位置会随着 BOSS 的位置在不断变化，所以它们基本跟不上玩家的步伐，利用它们做盾牌还可以防御来自 BOSS 的攻击。

4. 由于 BOSS 是采取一击脱离的战斗方法而且防御力很高，如何抓住有限的机会输出变成了此战的要点，利用魔药雷霆配合重攻击能最大程度上对 BOSS 造成输出。在最高难度下，这场战斗会变得相当漫长，但 BOSS 的攻击相对模式化，保持耐心就能获得胜利。

4. 之后的路程玩家还会遇到不少敌人，但都可以不管，直接往目的地前进便能遇到本作的最终 BOSS：狂猎之王艾瑞汀。

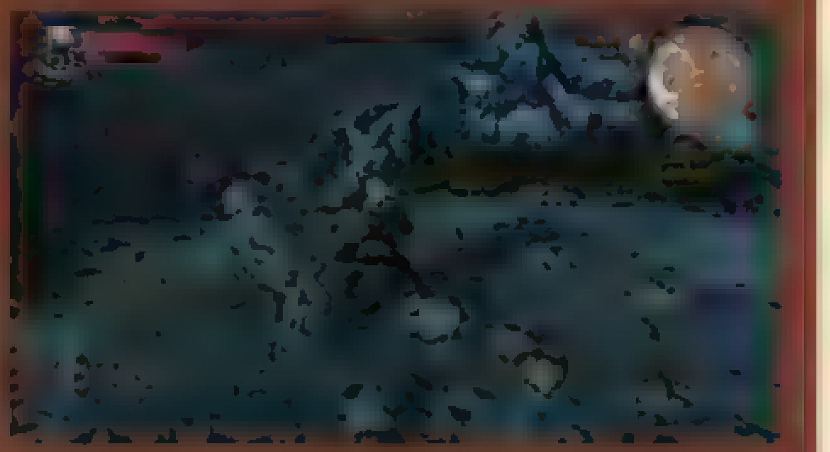
BOSS：艾瑞汀

1. 不得不说狂猎的打法都是一个样，最终BOSS的难度甚至比卡兰希尔一战还要低一点，打法可以在一定程度上参考伊勒瑞斯一战的打法。利用翻滚躲闪瞬移而来的BOSS后利用其硬直利用重攻击伤害BOSS即可。

2.BOSS的连续攻击相当强力，随着HP的下降其连续攻击会变得越来越凌厉，但硬直也会越来越大，玩家的攻击机会会越来愈多。

3.BOSS的HP下降到一定程度后就会转移战场，此时BOSS会多出两招远程攻击，一是把剑插到地上对玩家发出冲击波，利用翻滚躲开或者直接往BOSS方向迅速以曲线路线冲刺即可躲开，BOSS还会召唤一个大冰球攻击玩家，发动后直接往BOSS方向跑就行，两招的硬直都很大，玩家可以趁机输出。

4.BOSS的HP降低后会打开传送门逃跑，并同时发出数量众多的冰球进行全屏攻击，赶紧追上去给他最后一击吧。



泰德·戴尔瑞，最后纪元

流程要点：只需要按照任务提示一路前进，小心躲开沿途落下的火球即可。中途玩家需要呆在叶奈法的防护罩下击退不断来袭的敌人，注意自己不要跑出防护罩范围即可，战斗的难度不高。一路跑到目的地后便是剧情了。

CHAPTER4

结束是另一个开始

随着之前玩家作出的抉择不同，希里的命运会有所不同，最终幕的流程也会随着发生变化，其中结局一和结局二还会有少量的战斗部分，不过难度都不高，为了不让剧透影响到玩家的游玩体验，这里就不多说了，玩家可以尽情体验这个系列三部曲的结局剧情。主线通关后玩家可以继续探索地图和完成剩余的支线任务。最后总结一下每个结局的达成条件供玩家参考。

结局一

1. 在主线任务“战场上的鲜血”中选择（1）和希里放松一下或者（2）我知道一个传统方法可以解决，选择（1）的话则会和希里喝酒（0），选择（2）的话的话就会和希里打雪仗（+1）

在主线任务“战场上的鲜血”中选择和皇帝见面，选择（1）收下金币则能获得2000块（0），选择（2）拒绝希里会对你表示称赞（+1）

在主线任务“最后的准备”中选择（1）和她一起进去或者（2）让她一人进去，前者是负面选项（0）后者才是正面选项（+1）

在主线任务“长者之血的子嗣”中选择（1）让希里冷静下来或者（2）让希里发泄一下，选择（1）是负面选项(0)，而另一个则是正面选项（+1）

在主线任务“长史凯裘之墓”选择和希里一起去寻找史凯裘的尸体是正面选项（+1），选择不去的话则是负面选项（0）

以上点数积累为三点以下，则为结局一。

结局二

1. 在主线任务“战场上的鲜血”中选择（1）和希里放松一下或者（2）我知道一个传统方法可以解决，选择（1）的话则会和希里喝酒（0），选择（2）的话的话就会和希里打雪仗（+1）

在主线任务“战场上的鲜血”中选择和皇帝见面，选择（1）收下金币则能获得2000块（0），选择（2）拒绝希里会对你表示称赞（+1）

在主线任务“最后的准备”中选择（1）和她一起进去或者（2）让她一人进去，前者是负面选项（0）后者才是正面选项（+1）

在主线任务“长者之血的子嗣”中选择（1）让希里冷静下来或者（2）让希里发泄一下，选择（1）是负面选项(0)，而另一个则是正面选项（+1）

在主线任务“长史凯裘之墓”选择和希里一起去寻找史凯裘的尸体是正面选项（+1），选择不去的话则是负面选项（0）

2. 完成支线任务“为祖国”，并帮助弗农·罗契复国。

以上点数积累为三点以上，并且达成条件2，则为结局二。

结局三

1. 在主线任务“战场上的鲜血”中选择（1）和希里放松一下或者（2）我知道一个传统方法可以解决，选择（1）的话则会和希里喝酒（0），选择（2）的话的话就会和希里打雪仗（+1）

在主线任务“战场上的鲜血”中选择不和皇帝见面

在主线任务“最后的准备”中选择（1）和她一起进去或者（2）让她一人进去，前者是负面选项（0）后者才是正面选项（+1）

在主线任务“长者之血的子嗣”中选择（1）让希里冷静下来或者（2）让希里发泄一下，选择（1）是负面选项(0)，而另一个则是正面选项（+1）

在主线任务“长史凯裘之墓”选择和希里一起去寻找史凯裘的尸体是正面选项（+1），选择不去的话则是负面选项（0）

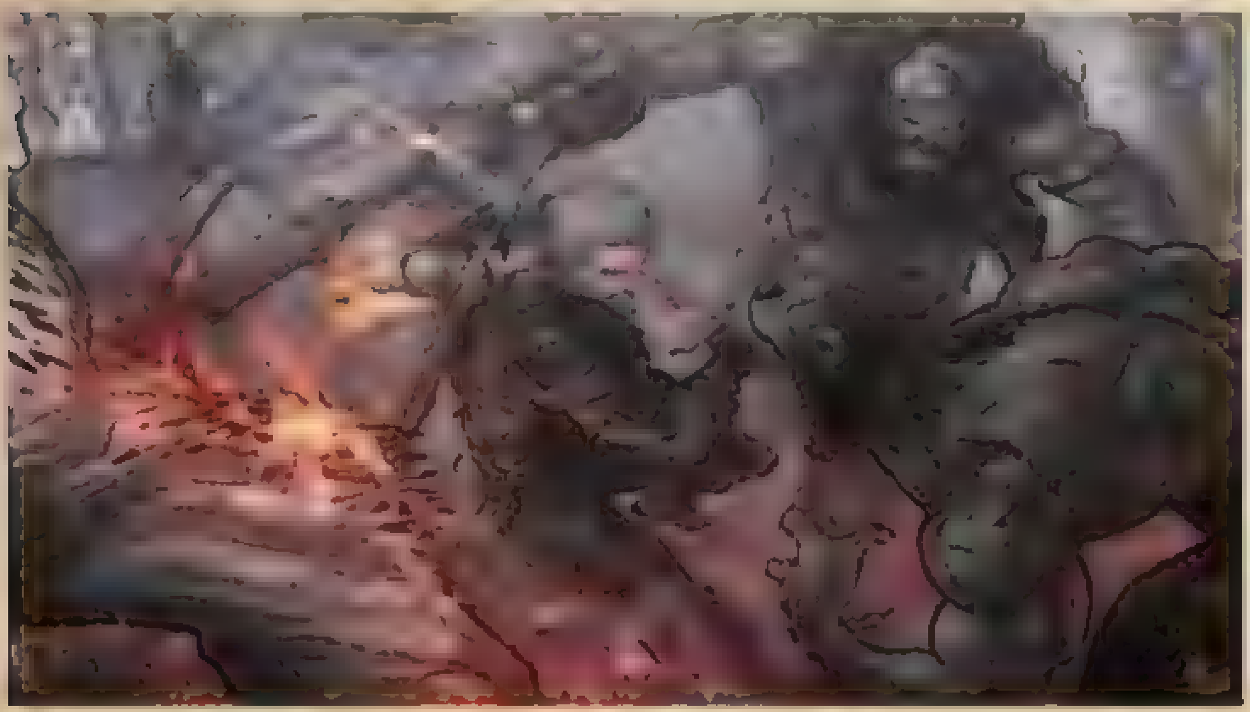
以上点数积累为三点以上，则可以达成结局三，但除此之外，还会有一种情况可以达成结局三。

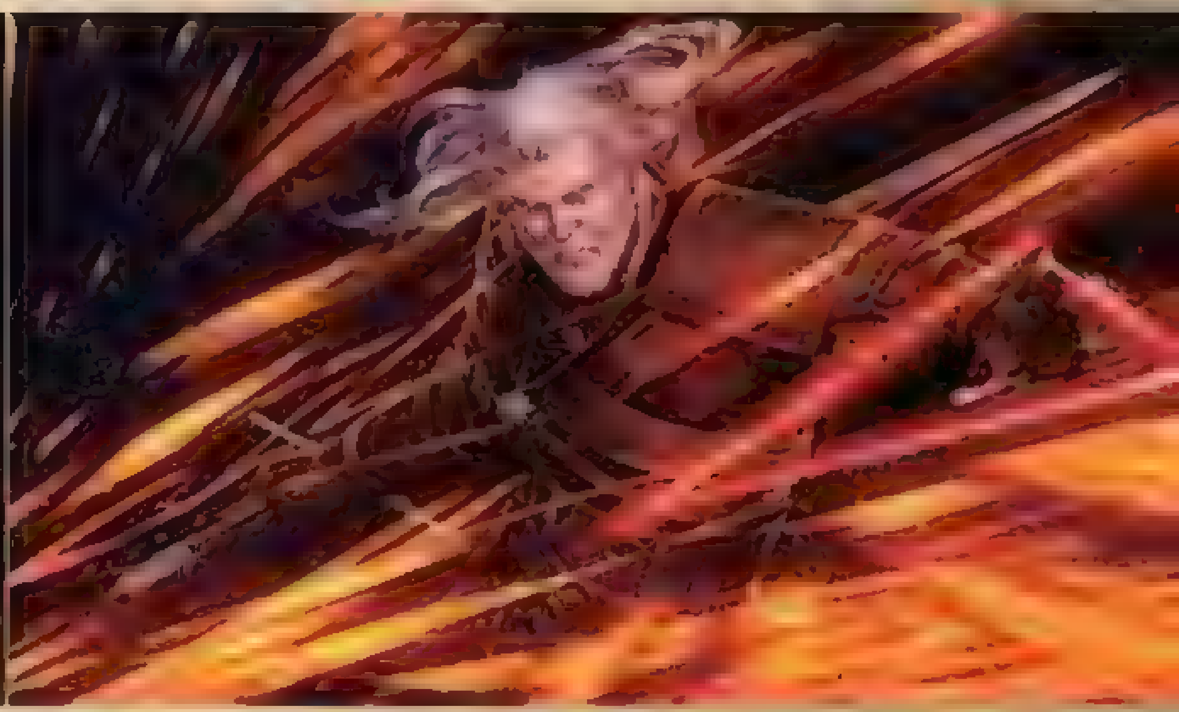
2. 如果玩家在主线任务“战场上的鲜血”中如果选择和皇帝见面，则需要在支线任务“为祖国”选择帮助西吉，或者不完成该支线任务，让拉多维德活下来并最终赢下与帝国之间的战争。

奖杯及成就列表

只要按照上述流程最高难度通关一遍便可保证一周目不漏掉任何可能漏掉的奖杯/成就，除了支线剧情之外，最可能“漏掉”的奖杯是“纸牌收藏家”和“齐头平等”。前者卡牌数量众多，卡牌虽然可以通过购买和决斗获得，但由于时间关系，笔者在截稿期前还没有弄清所有卡牌的获得方法，只能放在下期杂志的研究部分了。从目前的情报来看，会错过的卡牌暂时只有游戏序幕时的“弗尔泰斯特北方的指挥领主”，但官方也承诺会在今后的补丁中增添该卡牌的购买点。而另一个“齐头平等”需要玩家不用法印、魔药、突变诱发物、剑油或炸弹解决两个狩魔任务的怪物目标，这个在玩家没注意到打太快的情况下也有可能会错过，毕竟狩魔任务的数量是有限的。总体来说本作的白金/全成就难度不高，但会消耗大量时间。

奖杯类型	成就点数	名称	说明
白金		潜能极限	收集所有奖杯。
铜杯	15	丁香与醋栗	寻找范格堡的叶奈法。
铜杯	15	伸出援手	寻找丹德里恩，解救他。
铜杯	15	招魂问卜	帮助叶奈法从史凯裘的的尸体上获取情报。
铜杯	15	家庭资商师	寻找男爵的妻女。
铜杯	15	未了之事	寻找希里。
铜杯	15	舌灿莲花	前往提尔纳丽亚，说服盖尔背叛艾瑞汀。
银杯	30	国王已死	打败艾瑞汀。
铜杯	15	通过试炼	以任何难度完成游戏。
银杯	30	完成冒险	完成游戏“想流点血！”或“死而无愧！”难度等级。
金杯	65	旅途终点	完成游戏“死而无愧！”难度等级。
铜杯	15	杰洛特：专业好手	完成所有狩魔猎人的委托。
铜杯	15	国王推手	完成选择史凯利杰统治者的支线剧情。
铜杯	15	国王刺客	参与拉多维德国王的暗杀任务。
铜杯	15	交情匪浅	完成跟凯拉．梅兹有关的支线剧情。
铜杯	15	全员到齐	把所有可招募的盟友都找到凯尔莫罕，准备与狂猎展开全面大战。
铜杯	15	植树专家	学会一个技能树上的所有技能。
铜杯	15	敌人的敌人	利用亚克席之印强迫一个敌人杀死另一个敌人，完成20次。
铜杯	15	重心不稳	把10个敌人用阿尔德之印自高处推下杀死。
铜杯	15	不良环境	利用四周环境杀死50个敌人（例如沼泽毒气、昆虫或物品等）。
铜杯	15	凯尔莫罕出品	在没受到攻击或被格挡的情况下，连续使出10次有效的反击。
铜杯	15	身手矫健	在一场战斗当中必须毫发无伤（毒害例外），也不使用昆恩之印来杀死 5 个敌人。
铜杯	15	凶残至极	用燃烧的敌人点燃龙之梦炸弹所释放的气体10次。
铜杯	15	变种人	装满所有突变诱发物栏位。
银杯	30	巴尔维坎的屠夫	在10秒内杀死5名以上的敌人。
铜杯	15	三重威胁	在一场战斗当中，利用3种不同方式杀死3个敌人（剑、炸弹、十字弓或法印等等）。
银杯	30	打架好手	在肉搏格斗比赛中打败史凯利杰冠军，欧拉夫。
银杯	30	反应过度	使敌人同时流血、中毒和燃烧，重复10次。
铜杯	15	神射手	以十字弓将50个人形生物对手爆头。
铜杯	15	迅雷不及掩耳	在4秒内攻击、反击、施展法印、丢炸弹（顺序不拘）。
银杯	30	齐头平等	杀死一个委托上的两只怪物，不用法印、魔药、突变诱发物、剑油或炸弹。
铜杯	15	勇闯天涯	找到100个快速移动据点。
银杯	30	扑杀害虫	摧毁威伦/诺维格瑞地区、或史凯利杰所有的怪物巢穴。
铜杯	15	纸牌收藏家	取得游戏基本版中所有昆特牌。
铜杯	15	昆特牌大师	击败泰伯特，赢得在帕西弗罗拉举办的昆特牌大赛。
铜杯	15	料理达人	学习12个魔药配方。
铜杯	15	炸弹超人	收集6种不同炸弹类型的配方。
铜杯	15	书呆子	阅读30本书籍、日志或其他文件。
银杯	30	全副武装	找到一组狩魔猎人套装的所有装备，并戴上这些装备。
铜杯	15	能量过剩	使全部魔力之所的可能地点在同时间让你的能力暂时强化。
铜杯	15	打架大师	完成威伦、史凯利杰与诺维格瑞所有的肉搏格斗任务。
铜杯	15	极速快感	赢得游戏中所有的赛马比赛。
金杯	65	封顶至尊	角色等级达到 35 级。
铜杯	15	火力十足	利用炸弹摧毁 10 个怪物巢穴。
铜杯	15	南方之星的拳头	在任何一场肉搏格斗赛中打败敌人，不受任何伤害。
铜杯	15	杰洛特与朋友们	只用中立牌赢得一局昆特牌。
铜杯	15	王牌全下	在一局昆特牌局里打出 3 张英雄牌，并赢得比赛。
铜杯	15	尖叫怪	完成尖叫怪的委托。
铜杯	15	无畏的吸血鬼杀手	完成沙拉斯提的委托。
铜杯	15	森林精灵	完成林精的委托。
铜杯	15	堕落恶魔	完成莫伍德的委托。
铜杯	15	尘归尘	完成泰雷赞恩的委托。
铜杯	15	变形怪效应	解决诺维格瑞的变形怪麻烦。





系统篇

玩家需要操控主角以铲子为武器过关斩将，击败女巫与其手下的8名教徒，拯救曾和自己并肩作战的伙伴。利用在关卡中收集的财宝，可以在城镇购买物品强化自己。而在冒险中还可能会找到一些古遗物，活用这些古遗物来作战解谜，才能让游戏更顺利地进行下去。

复古色彩浓厚的《铲子骑士》充满了对各种平台动作游戏的致敬，在这款作品中你能看到许多2D游戏的经典元素。表现形式虽然怀旧，但无论是音乐音效还是动画细节都相当精致，而最值得称道的还是独特的“铲子”动作元素和精妙的关卡设计带来的恰到好处的挑战性。本作在各平台上几乎都有移植，感兴趣的玩家不妨一试。

文 昴星团　编 初心者　美编 心の永恒

铲子骑士	Yacht Club Games	平台动作
多机种 Shovel Knight		美版
2014年6月26日	本地1人	对应年龄 全年龄
售价为3DS/Wii U/PS3/PS4/PSV/XOne：14.99美元		

界面介绍

关卡界面

①主角持有的金钱数量

②当前使用的古遗物和魔法值，魔法值最大时字体显示蓝色

③主角的生命值，每个单位的血槽有2点血量

④本关BOSS的血量，每个单位的血槽有2点血量，BOSS战时血槽才会点亮

大地图界面

①主角当前生命的最大值，主角持有的金钱数量

②在此关收集到的物品

③主角所在关卡的名称

关卡的选择在大地图界面进行，玩家也可以前往村庄之类的地方进行补给或强化，支线战斗的地点同样会显示在大地图上。

Yacht Club Games, Llc. Copyright © 2015

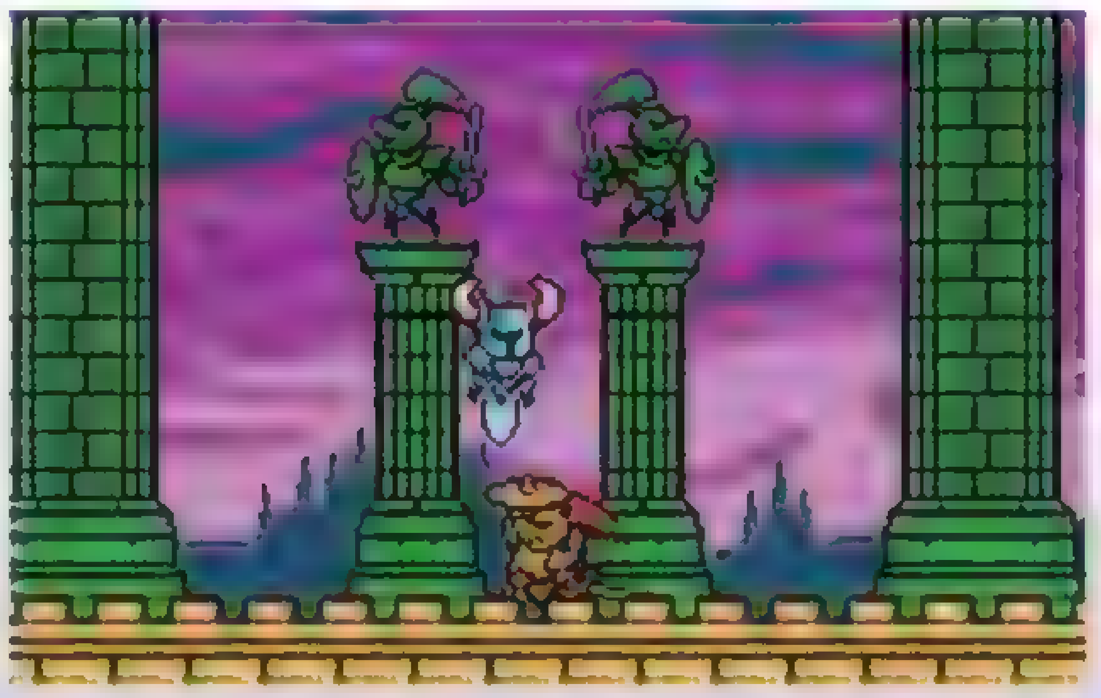
操作介绍

操作/按键	说明
方向键↑	谈话、攀爬梯子
跳跃	通过按键时长控制高跳和低跳。跳出水面时会加速
攻击	用铲子进行普通攻击。在爬梯时也能攻击
方向键↑+攻击	使用古遗物（设置中可改为单个按键释放）
空中按一次↓	跳铲攻击
物品菜单	查看角色的装备；更换古遗物（设置中可改为L/R按键）
暂停	返回游戏开始画面或大地图

跳跃高度

主角的跳跃高度取决于玩家按住跳跃键的时间。短按跳跃键角色的跳跃最高点会降低，在回避敌人攻击的时候比较常用；长按跳跃键的高跳多用于到达更高的平台。

跳铲



在空中按↓发动的跳铲是经常要用到的技能，向下的铲子具有攻击判定，伤害1点，攻击到有效目标后角色会弹起，这时候左右移动的话还能继续以跳铲进行空中追击，是非常重要的一种移动和攻击手段。常用来解谜，将气泡、魔法书和弹胶等场景要素，或者是将敌人当成踏板到达一些平常去不到的地方。此技能一旦释放，在落地前不需要输入任何指令，角色一直会保持该动作，也可以在空中使用普通攻击取消该动作。

关卡元素

图标	名称	说明
	金钱	关卡中能得到各种各样的钻石，拿到后直接转换为金钱。若主角在冒险中死亡，会在死亡地点掉落当前1/4的金钱，掉落的金钱以1～3个钱袋表示，当主角复活后经过此地时可以将其收回。但要注意如果在拿回钱袋前再次死亡，上次掉落的钱袋就会消失。
	宝箱	用攻击把锁去掉后便能搜刮内部的宝物，有一些宝箱隐藏在非必经之路上。
	乐谱	作为隐藏要素的乐谱，拿到后交给某位NPC不仅可以换取金钱，还可以播放收集到的曲目。游戏内共有41张乐谱。
	检查点	在关卡中途都会有不少的检查点，通过后将自动记录玩家当前的旅程，主角死亡后会在其最后一次经过的检查点处复活。本作的一个特色是大部分检查点都可以破坏，会有钻石掉出，不过如果主角死亡，就不能在此检查点复活了。要检查点还是要钻石，就看玩家的取舍。
—	敌人	关卡中会遭遇各种各样的杂兵敌人，击败后会掉落一定数量的钻石，场景切换就会刷新，但是已经被击败过一次的敌人，即使再刷新也不会掉落钻石。

古遗物

玩家可以在村庄中找Chester购买需要消耗魔法值才能使用的道具，称为“古遗物（Relic）”。初期只能在Chester处买到2种，剩余的大部分古遗物需推进游戏进度或者找到某些关卡中的蓝色宝箱时才能购买，即使玩家错过了蓝色宝箱，在通过此关后同样可以找Chester购买，只不过价格会更贵。下面列出游戏内的所有古遗物。

图标	名称	作用	消耗魔法值	获得方式
	Fishing Rod	可以在各个闪光的深渊进行垂钓，按攻击或跳跃键收杆。头上出现“！”时收杆会钓上补给道具，在有闪光的地方垂钓能钓上黄金鱼或Troupple小鱼，得到Troupple灵液	6	村庄内Chester处购买
	Chaos Sphere	向前丢出魔法球，撞到物体后会反弹	6	村庄内Chester处购买
	Flare Wand	向前发射火球，最多连续发射2发	4	在Pridemoor Keep找到蓝色宝箱时购买
	Dust Knuckles	一击击破土堆，同时自身向前推进，攻击能无视盾牌的防御	2	在Lost City找到蓝色宝箱时购买
	Alchemy Coin	丢出一枚向前滑行的硬币，对碰到的敌人造成伤害，被其打倒的敌人会随机掉落宝石。会自动回避带盾的敌人	8	在Explodatorium找到蓝色宝箱时购买
	Propeller Dagger	向前直线飞行一段距离，前端有攻击判定	4	在Flying Machine找到蓝色宝箱时购买
	Throwing Anchor	丢出具有固定抛物线的铁锚，攻击会穿透所有的敌人	6	在Iron Whale找到蓝色宝箱时购买
	Phase Locket	短时间内进入无敌状态，可以重复使用，覆盖当前的效果时间	8	在The Lich Yard找到蓝色宝箱时购买
	Mobile Gear	出现移动装置，站在上面后装置开始移动并碾压眼前的敌人，到悬崖边或遇到带盾的敌人会自动跃起	6	在Clockwork Tower找到蓝色宝箱时购买
	War Horn	消灭范围内的所有敌人，但对BOSS伤害为1点	20	在Stranded Ship找到蓝色宝箱时购买
	Troupple Chalice	用来装Troupple灵液的容器，需要盛有Troupple灵液才可以使用	—	村庄内Troupple acolyte处购买（最多买2个）

武器升级&装甲效果

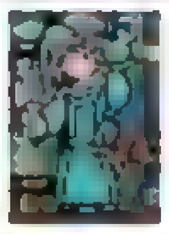
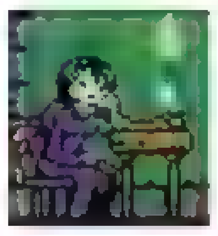
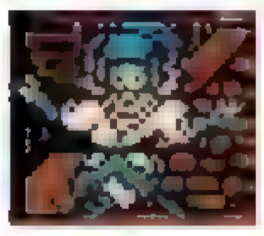
当玩家到达Armor Outpost后，可以在此处找到有关武器升级和购买装甲的NPC，通过购买物品使自身强化，武器升级和装甲分别对应2个NPC，下面介绍具体作用。

图标	武器升级名称	作用	价格
	Charge Handle	按住攻击键能进入蓄力状态，放开后使出强力攻击，伤害为平时的两倍。蓄力状态下角色的移动速度减慢	4000金钱
	Trench Blade	可以一次就挖开矿堆	3000金钱
	Drop Spark	满血状态下，普通攻击追加远程冲击波，但不能连发	6000金钱

图标	装甲名称	作用	价格
	Stalwart Plate	初期拥有的装甲	—
	Final Guard	装备后角色死亡时掉落的金钱变为原本的一半，即总数的1/8	3000金钱
	Conjurer's Coat	装备后魔法值的最大值上升50点，不过受到的伤害更大	4000金钱
	Dynamo Mail	装备后使用跳铲连续击中有效目标2次时，角色会进入蓄力状态，下一次攻击直接变成蓄力攻击。这种蓄力状态不会影响移动速度，即使没有购买Charge Handle也能使用	6000金钱
	Mail of Momentum	装备后角色受到伤害时硬直度大幅降低，但是会增加自身的惯性，移动时不容易停下来	6000金钱
	Ornate Plate	装备后跳跃时的动作会变成360度翻滚并带有闪光特效，使用投石机不会再以“摔倒”的形式落地，纯属娱乐的装甲	8000金钱

重要NPC

城镇中有很多NPC可以与之交谈(大部分位于村庄中)，其中几个非常重要，下面逐一介绍。

形象	名称	作用
	Bard	把冒险中收集到的乐谱交给他，能以每个乐谱500金钱的价格卖出，还可以在此点播所收集到的音乐
	Goatician	可购买“餐券”道具，并在Gastronomer处换取食物，价格一次比一次贵
	Goatarmorer	二周目出现，可购买装甲并更换
	Gastronomer	用“餐券”换取食物来增加自身生命值的最大值
	Magicicst	用金钱购买道具提升自身魔法值的最大值，价格一次比一次贵
	Grandma Swamp	在此可以快速查看当前存档的各种信息，如游戏时间、挖过的矿堆数量、总收集的金钱等
	Mona	位于Village地下酒馆的左边的房间内，每次过去都需要打破木门。可以玩小游戏，只要分数超过最低线就会得到金钱奖励
	Troupple acolyte	位于Village地下酒馆右边的房间内。能了解到Troupple King的信息，购买装Troupple KingTroupple灵液的容器
	Chester	位于Village地下酒馆右边的房间内。可以买到所有的古遗物，部分物品的购买需要通过某些关卡才会开启。若在关卡中打开蓝色宝箱也会遇到，但只出售关卡对应的古遗物，不过价格会有优惠
	Shovel Smith	位于Armor Outpost的飞艇上。可以在此对自己的武器进行强化
	Armorer	位于Armor Outpost的飞艇上。可以在此购买其他的装甲并更换

Troupple King

Troupple King位于Troupple Pond，需要玩家持有古遗物Troupple Chalice才会现身，对话后可以让其免费给容器装盛Troupple灵液或者观看灵液仪式(其实就是跳舞)，装盛次数不限，第一次装盛灵液前必须观看灵液仪式。

Troupple灵液分为红、蓝、黄三种颜色：红——回复所有的生命值和魔法值；蓝——10秒内无敌；黄——60秒内自动吸收附近的宝石。

迷你游戏

本作中有两个小游戏，游玩后可以从中获得大量的钻石。

梦境

有时候在打完一关后，铲子骑士睡觉的时候会进入梦境。圆盾骑士会从空中掉落，主角则要接住她。在圆盾骑士掉进视线范围内前，会有数名敌人出来干扰，击败后获得的钻石比平时的更多。当圆盾骑士进入视线范围后，速度会变慢，有助于玩家去接住她。

Mona小游戏

在Village的Mona处花费100金钱参加。游戏开始后空中会出现很多绿色的瓶子，玩家要用铲子把瓶子打向墙壁和天花板上的得分板，红色10分，绿色3分，蓝色1分。攻击闪烁的瓶子后瓶子会炸开，变出更多的瓶子往各个方向散去。游戏结束后Mona会根据玩家的得分情况给予金钱奖励，一般情况下奖励的数目远超于100金钱。

成就/奖杯

本作内置挑战系统，挑战目标的内容可在FEATS选项内查看。只要玩家在游戏中达成了目标，画面上方就会有提示。其中有部分内容就对应了XOne版的成就和PSN版的奖杯。由于可以利用古遗物来进行游戏，因此无伤通关之类看似很难的挑战实质上可以通过古遗物来降低一些难度。下面列出全部成就/奖杯的要求。

编号	名称	成就	奖杯	要求	备注说明
0	Shovel Justice	–	白金	获得其他所有奖杯	—
1	Victory!	50	银	通关游戏	—
2	Music Lover	60	银	获取并返还所有的乐谱	—
3	Master Angler	5	–	在闪光钓鱼点成功垂钓5次	—
4	Decked Out	20	铜	购买全部的古遗物、装备、技能和强化	—
5	Relic Roundtable	10	铜	使用每个古遗物打败一个敌人	只限于能造成伤害的古遗物
6	I Scream For Ichor	5	–	得到过每一种Troupple灵液	—
7	Nice Hat…	5	铜	帮助华丽商店内的所有人	华丽商店位于Armor Outpost的最左侧
8	Reflect Lord	0	铜	用反射攻击打中敌人30次	敌人的魔法球可以被反弹，推荐打Pridemoor Keep的法师
9	Again!	100	银	完成游戏二周目	—
10	Hall Champion	5	铜	通关Hall of Champions	—
11	Well Met	0	铜	打败所有流浪旅行者	—
12	Halfway	0	铜	击败4个教会BOSS	Black Knight不属于教会BOSS
13	Hey Big Spender	0	–	总花费金额达到25000	—
14	No Damage!	20	铜	无伤通过任意关卡	—
15	Impossible!	150	金	不死通关游戏	—
16	Penny Pincher	50	金	不花费金钱通关游戏	—
17	Perfect Platformer	75	金	不掉进深渊通关游戏	—
18	Checkpointless	100	金	破坏所有可被破坏的检查点	—
19	First Purchase	0	–	购买第一件物品	—
20	Master Shoveler	10	–	购买所有的铲子升级	—
21	Flare Wander	5	铜	用Flare Wand击败距离自己25格以外的敌人	在屏幕一端使用远程攻击另一端的敌人
22	Another Dimension	5	铜	收集位于钉子上的价值2000以上的物品，可以使用Phase Locket	在身怀巨款的时候在钉子上死一次，然后利用Phase Locket拿回来即可
23	Super Sphere	5	铜	用Chaos Sphere 5秒内击败5个敌人	—
24	Knuckle Down	5	铜	用Dust Knuckles在空中停留4秒以上	—
25	Reflected Riches	0	铜	用铲子挑起同一个Alchemy Coin 5次	推荐在第一关对第一条巨龙利用Alchemy Coin的反弹达成
26	Arc of Iron	5	铜	用Throwing Anchor一次击败3个敌人	在第一关睡龙的三个泡泡聚在一起的时候将其打破
27	Flying Feat	0	铜	使用Propeller Dagger不落地击败3个敌人	—
28	Boom!	5	铜	用War Horn一次击败5个敌人	—
29	Clearing a Path	5	铜	用同一个Mobile Gear撞倒5个敌人	—
30	I’m Alive!	10	铜	不死通过任意关卡	—
31	True Shovelry	30	金	不购买任何古遗物的情况下通关游戏	—
32	Hurry up!	150	金	一个半小时内通关游戏	—
33	Order of Hoarders	10	铜	持有50000金钱	—
34	Get the Point	20	铜	破坏一个关卡内所有的检查点	—
35	Untouched	15	铜	无伤击败任意教会BOSS	Black Knight不属于教会BOSS。可借助古遗物的无敌状态
36	Shovel Economy	10	铜	普通攻击少于20次的情况下通过一关	—
37	On a Diet	10	铜	不吃任何食物通过一关	—
38	Sparker	10	铜	使用铲子冲击波击败任意BOSS	—
39	You’re Fired	10	铜	通过反弹Black Knight的火球将其击败	—
40	Pungent	5	–	听Croaker说完所有的话	该NPC位于Village地下酒馆右边的房间内
41	Juggler	5	铜	完成一次Mona的小游戏	—
42	Dirt Poor	5	铜	在任一教会BOSS的关卡中不收集任何金钱	第一关不属于教会BOSS关卡
43	Hooper	5	铜	用Village里小孩的铁环让自己不落地5秒	—
44	Troupple Acolyte	5	–	找到Troupple King	—
45	Only You	0	–	睡醒后清理掉营火	—

对于初次接触本作的玩家，可以在一周目把升级、歌谱收集、古遗物收集和大部分不需要通关的挑战完成，然后在二周目以及之后的周目中，挑战New Game+模式、不死通关、无古遗物通关以及限时通关。如果在二周目后挑战不死通关和限时通关的过程中失误，想要重打关卡的话，可以暂停游戏并直接退到“游戏开始画面”来取消死亡计数和重置游戏时间，因为只要不是返回大地图或者完成了某个挑战，游戏就不会自动存档。此外游戏存档可以进行复制备份，通过读档也能避开挡住路口的随机关卡以减少通关时间。

无伤/不死通过一关，且不吃任何食物、普通攻击少于20次、不收集任何金钱，都可以在Plains关卡同时完成，只要尽量避免用普通攻击（可以跳铲），在破坏场景之后往后退，等待金钱宝石消失即可。

Pridemoor Keep其中一个狮鹫后面有检查点，这里有6只以上的飞天鼠，是完成多个挑战的好地点。可以在这里跳到中间的柱子上，吸引敌人聚到一块儿，完成“Boom！”。如果聚到最左边，还能顺便把“Clearing a Path”、“Flying Feat”、“Super Sphere”和“Relic Roundtable”完成。

新增特别关卡

PSN和XOne版本各新增了一个特殊关卡，都需要在关卡Hall of Champions第二层最右侧的隐藏房间内拿到特殊道具才能开启。

流程如下

▲到达隐藏房间后，用跳铲打开场景右侧的隐藏道路。

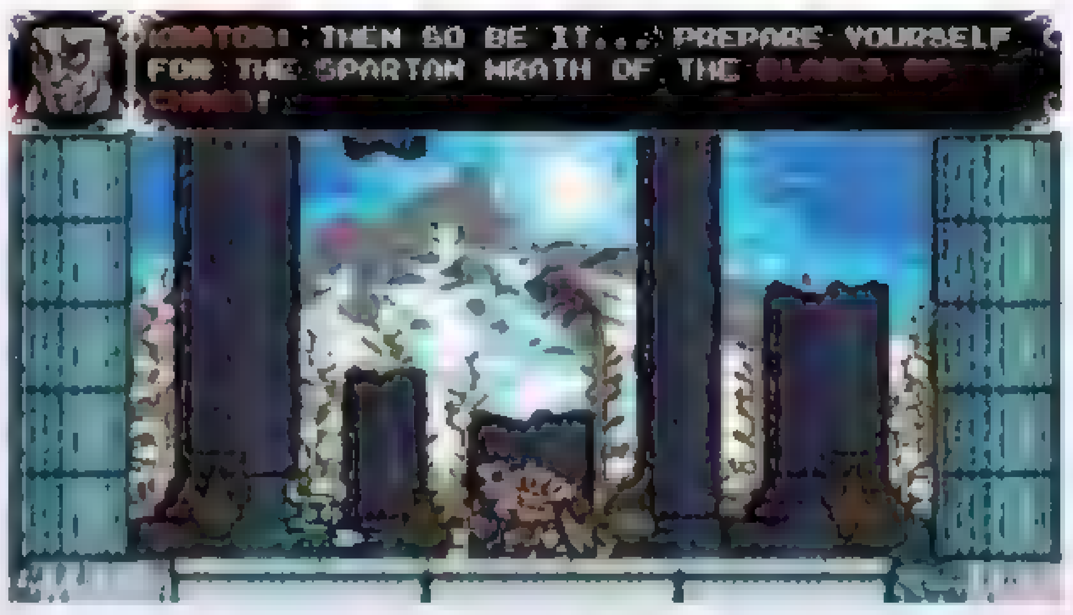
▲进入后会看到一张卷轴，得到后回到大地图处即可看到特别关卡。

PSN版特殊关卡

关卡共有两部分，第一部分是和奎托斯在平地上的战斗。胜利后直接进入第二部分。第二部分两人会在砖块下落的场景中对决。战斗胜利后会得到特殊道具"Grave Digger's Shovel"，前往Armor Outpost找购买装甲的NPC，与其对话后会得到混沌装甲（Armor of Chaos）。

BOSS战 奎托斯（Kratos）

第一阶段



招式①回旋双刃：用双刀斜向回旋攻击，会有些许位移。

招式②上挑：用双刀挑起玩家，命中后玩家会停滞在空中无法行动，然后奎托斯会跳起用双刀施展攻击。

招式③冲撞：横向冲撞，会一直撞到场景另一侧。

招式④平砍：用混沌之刃使出三连砍，每次攻击前都会修正方向。

招式⑤锁链刃：丢出双刃，将其插到场景另一侧的柱子上，然后把自己拉往柱子一侧，会连续使用三次。

招式⑥拉砖块：吸魂后才会使用的招式。动作和招式⑤类似，但会把柱子的砖块扯出来。跳起时使用锁链刃的话必定为这招，会连续扯三次，站在地上时偶尔会使用一次。

BOSS会经常在地面走动，移动速度较慢，把握好自身的位移可以连续跳铲给予重创。招式③④只需跳起即可回避，招式①只要不进入双刀的攻击范围也可以直接跳铲，招式⑤的第一、第二次只要跑到BOSS对面那一侧墙即可避开，最后一次由于BOSS位移角度的关系，要在他丢出双刃前从其头上越过才能较安全地避开。当BOSS的HP被削减到一半以下时会使用吸魂回满HP，之后会追加招式⑥，且招式③撞到墙壁后也会掉落砖块。砖块掉落的轨迹固定，跑远即可，招式⑥会从柱子的上、中、下三个位置扯出砖块，看准回避即可。

第二阶段

招式①回旋双刃：用双刀斜向回旋攻击，会有些许位移。

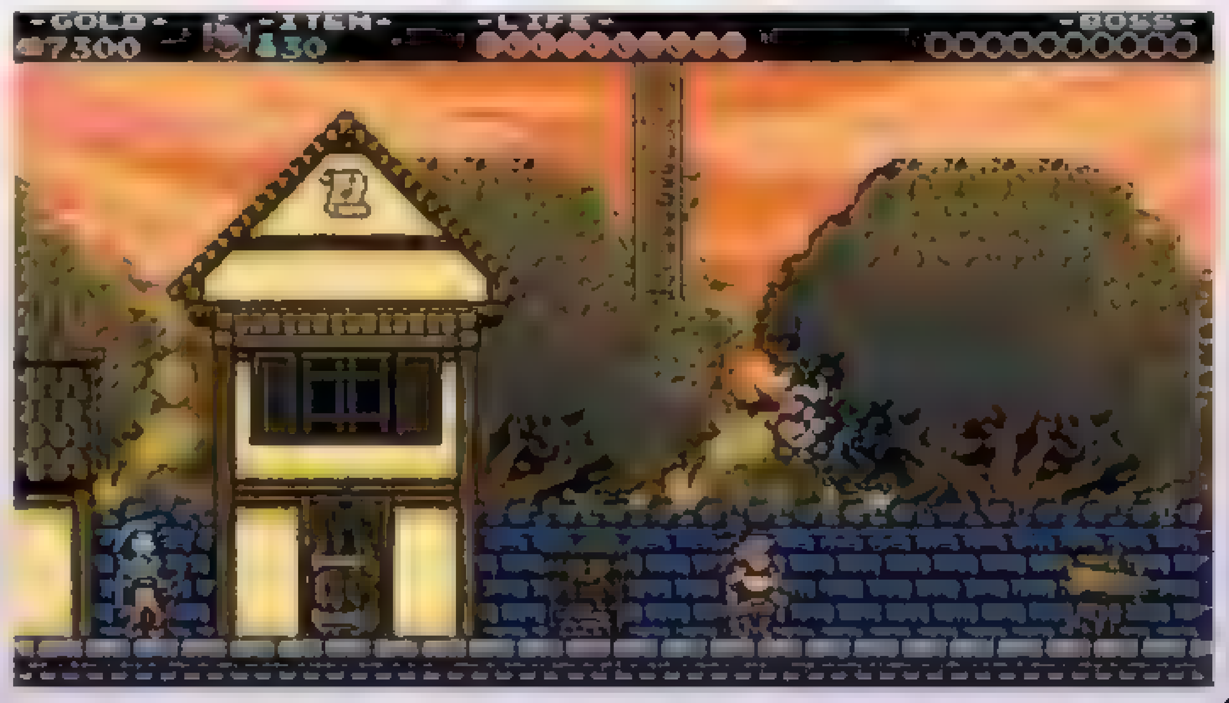
招式②平砍：用混沌之刃使出三连砍，每次攻击前都会修正方向。

招式③锁链刃：丢出双刃，将其插到一块砖块上，然后让自己移到砖块上。

第二阶段时，角色的跳跃高度会提升，若不慎落到屏幕外，会强行减少4格HP并从屏幕上方回归。BOSS的招式①②只会在砖块上使用，招式③的威胁不如第一阶段，速度也比较慢，玩家只需专心保持自己不掉到屏幕外即可，看到有机会就上去跳铲。本阶段的BOSS防御力较低，跳铲攻击可以削减1格HP，若运气好能够连续跳铲的话可以速度击杀。

混沌装甲

性能：普通攻击的攻击方式会改变，无法蓄力，最后一击有反作用力，但攻击范围广，在空中使用时会大幅延缓下降速度。掉落的回血道具会变成绿魂，回魔道具会变成蓝魂，击败敌人有几率获得红魂，获得红魂后角色身上会有红色闪光，再次按下攻击键会使出具有贯穿效果的冲击波。跳铲会变成原地下落的形式。



XOne版特殊关卡：Mysterious Area

玩家第一次到这里后会触发剧情，对话中选择“Toadally！”就会和忍者蛙展开战斗，战斗共分为三段，第一部分和第二部分都取自于《忍者蛙》游戏的原场景、BGM和关卡。过关后，找Rash（最左边的忍者蛙）谈话会和三位忍者蛙一起摆Pose（有时会有路人乱入），找Zitz（中间的忍者蛙）对话可以换上忍者蛙装甲，找Pimple（最右边的忍者蛙）对话可以再次挑战不会出现BOSS的“超级隧道”关卡。

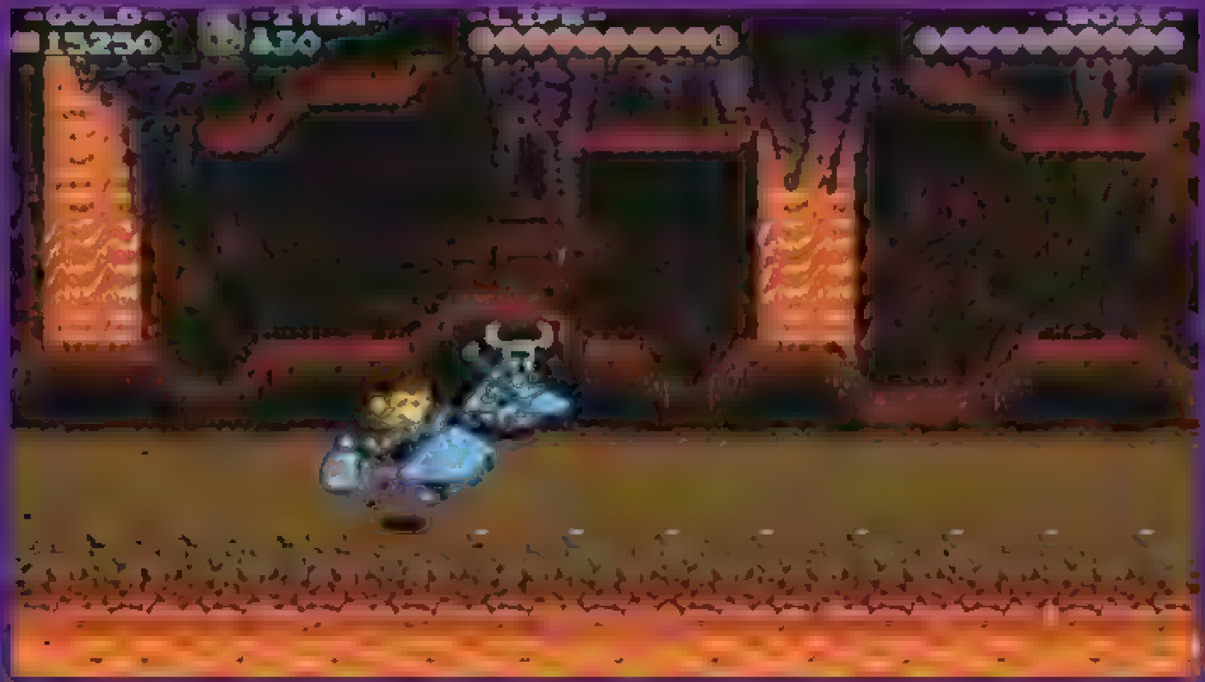
第一部分：无底洞（Zitz）

原型取自于《忍者蛙》游戏的第二关，玩家要挂在绳索上和Pimple战斗。除了用铲子挥击外，玩家也可以学着忍者蛙贴着墙边按攻击键，使出钟摆撞击，攻击时自身为无敌状态。原作中能够剪断绳索的乌鸦换成了本作中挂着螺旋桨并拿着剪刀的老鼠，绳索被剪断后直接Game Over。另外和原作一样，被击倒的敌人在摔出屏幕外前可以持续被鞭尸，连击数越多，敌人身上掉落的宝石就越值钱。

BOSS在一开始就会出现，当HP被削减到一半后会暂时撤退，经过一段杂兵战后再次以满血的状态出现。若玩家将BOSS打到墙边，那么BOSS接下来必定会使用钟摆撞击，掌握好节奏后就可以轻松应对，另外，玩家的钟摆撞击将会给予BOSS一格HP的伤害（普通攻击只能打半格HP），可以多加利用。击败后直接进入第二部分。

第二部分：超级隧道（Pimple）

原型取自于《忍者蛙》游戏的第三关，玩家要乘坐摩托和Zitz战斗。在道路中有时会出现各种障碍，障碍出现前会在屏幕右侧出现提示，红色的障碍都是地面障碍，高的需要上下移动回避，矮的要直接跳过，蓝色的障碍都是空中障碍，不跳起来就没事，撞到障碍后会直接Game Over。不过要注意障碍之中可能会出现跳板，必须要经过跳板才能继续前进。每经过一小段路后会出现检查点，所以相对于原作来说这里的难度要降低了不少。



BOSS一开始就会出现，同样HP被削减到一半后撤退，当玩家经过最后的检查点后才会满血出现。由于BOSS不会向后攻击，所以尽量争取移动到其后方并连续攻击即可轻松击败。击败后直接进入第三部分。

第三部分：BOSS战（Rash）

招式①侧撞：加速跑到玩家面前使出撞击，撞击前会调整方向。

招式②拳击：跑到玩家面前使出重拳。

招式③重压：跳到玩家上方垂直使出重压，命中后玩家会固定在地上，然后再被BOSS一脚踹飞。

招式④呼叫Pimple：做出向前指的动作，然后Pimple会骑着摩托从其后方出现，贴着地面穿过场地。若发现BOSS重复做出该动作N次，则代表Pimple会沿着指向横行出现N次。

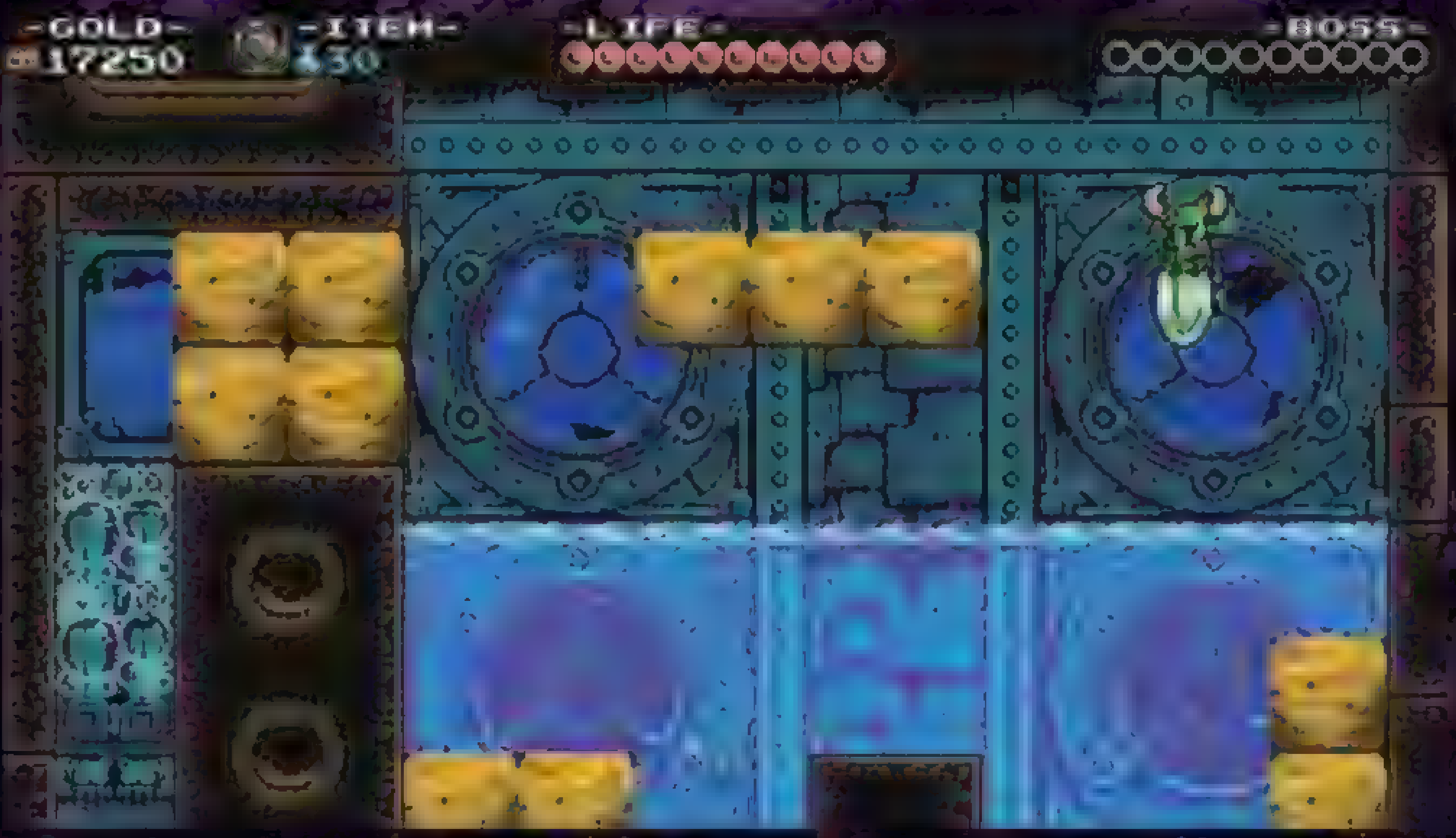
招式5呼叫Zitz：做出向前指的动作，同时Zitz会出现在场地一侧，之后会使出钟摆攻击，只要不跳起就不会中招。虽然攻击Zitz能够阻止其行动，但不会给予BOSS伤害。

BOSS平时以跑步的方式进行移动，还会时不时地跳跃，基本直接跳起即可越过BOSS，甚至还能直接发动跳铲攻击，只需注意自己起跳时不要被BOSS撞到即可。招式①②只需跳起即可回避；招式③的起跳高度和平时不同，很容易辨认，看到后移到落地点旁准备跳铲即可；招式④要看准BOSS的指向和次数，走到场地中间准备起跳即可，摩托可以用跳铲当踏板；招式⑤的解法上面已经阐述了。

总的来说，BOSS的难点不在于招式难回避，而在于BOSS本身配合招式④⑤同时攻击。若想强攻，则可以在BOSS呼叫同伴时使用古遗物Phase Locket，用无敌效果无视BOSS的增援并趁机输出。

忍者蛙装甲（Toad Gear）

性能：快速按两次左/右键可以冲刺，冲刺时跳跃的距离会变长，冲刺中攻击会使出侧撞。普通攻击的攻击方式会改变，无法蓄力，但速度比平时快，攻击时会有小幅度的位移。追加新动作“终结一击（击败敌人的最后一次攻击）”，跳铲会变成原地下落的形式。在和战斗蛙一起摆Pose的时候会有特殊动作。



文 乙太 美编 NINA

以撒的结合 重生	Nicalis	动作
多机种 The Binding of Isaac Rebirth		美版
2014年11月4日	本地1～2人	对应年龄 17岁以上
售价为PS4/PSV：14.99美元		

喜爱随机迷宫类游戏的玩家一定对《以撒的结合》并不陌生，而《以撒的结合 重生》作为原版的终极资料片，终于在去年登陆了PS4与PSV平台，不过本作并没有登陆港服的PSN。幸运的是，5月的港服会免游戏里终于出现了本作的名字，这也让更多的港服玩家有机会接触到这款有趣且极具深度的作品，小编也借此机会把本作的基本系统以及各种游戏资料介绍给各位读者，希望能够对大家有所帮助。

系统基础

画面解说

1. 主动道具
2. 生命槽（空的心之容器能用红心填满）
3. 硬币、炸弹、钥匙数量
4. 小地图
5. 饰品栏
6. 胶囊、符文、卡牌栏

操作列表

PS4	PSV	功能
○键/×键/△键/□键	○键/×键/△键/□键	射击（4个键对应不同方向）
左摇杆/十字键	左摇杆/十字键	移动
右摇杆	右摇杆	射击（摇杆所推方向为射击方向）
L1键	L键	使用炸弹
L2键	R键/触摸屏（对应位置）	使用主动道具
R1键	触摸屏（对应位置）	使用符文/胶囊/卡牌
R2键	SELECT键	（长按）丢弃饰品/符文/胶囊/卡牌
触摸板	触摸屏（对应位置）	显示地图信息与关卡信息
OPTION键	START键	暂停并打开菜单

关卡构成

玩家的每一轮游戏中的房间配置都是随机的，但大致可以分为几个章节，而且每个不同的章节都有2种不同类型的关卡，需要解锁的版本往往难度更高。同一章节的关卡所出现的BOSS、关卡难度、地形构成都遵循一定的规律。前三个章节的关卡每一章节都有2层，后面的则只有1层。在玩家进行第一遍游戏时，只需要打过三个章节的关卡就能通关，而当玩家第一遍通关后，就能挑战第4章节的关卡，不过之后都需要挑战完第4章节的关卡才算通关。当玩家第11遍通关时，第4章节的BOSS会发生变化，而挑战成功后，之后的游戏就能挑战更深章节的关卡了，不过两个最终章节的关卡解锁条件较为特殊，下面便列出各章节关卡的名称以及解锁方法供大家参考。

全关卡解锁列表

章节名	关卡名	层数	解锁方式
1	Basement	2	初期即解锁
	Cellar	2	击败 Basement中除Steven外的所有可能出现的BOSS至少一次
2	Caves	2	初期即解锁
	Catacombs	2	击败Caves中所有可能出现的BOSS

©2014 Nicalis，Inc.

章节名	关卡名	层数	解锁方式
3	Depths	2	初期即解锁
	Necropolis	2	击败 Depths中除Steven外的所有可能出现的BOSS至少一次
4	Womb	2	击败Mom
	Utero	2	击败Mom
5	Cathedral	1	高信仰值并尽可能无伤击败Mom's Heart后高几率出现；击败It Lives后必定出现
	Sheol	1	高邪恶值并尽可能无伤击败Mom's Heart后高几率出现；击败It Lives后必定出现
6	Chest	1	装备The Polaroid（通常在击败5次Isaac后由Mom掉落）在Cathedral击败Isaac；在Cathedral传送至“I AM ERROR”房或进入Black Market
	Dark Room	1	第5次在Sheol击败Satan，并装备由其掉落的The Negative后触碰房间中的宝箱；在Sheol传送至“I AM ERROR”房

房间

游戏的迷宫由不同的房间构成，每一轮游戏的房间都会在游戏开始时便随机构成好，房间中不仅会出现各种如石头、砖块等地形构成物，还会出现如炸弹、宝箱、心之容器等掉落物，当然也包括各种各样的敌人，玩家必须控制以撒击败每个房间中的全部敌人才能前往其他房间（某些门可以用炸弹炸开）。当然，除了普通的房间外，游戏中还有许多带有特殊功能的房间，这些房间的门往往是特殊的，下面就为大家介绍一下这些房间。

BOSS房

顾名思义就是挑战 BOSS 的房间，BOSS 房每一层只有一个，里面出现的 BOSS 会从该层所有可能出现的 BOSS 中随机选出，还会出现 2 个相同的 BOSS 同时登场的情况。当然，特定楼层 BOSS 房中的 BOSS 是固定的，并且不会因为道具效果而强制改变。

宝物房

每一个宝物房中都会出现一件道具，道具会从会在宝物房中出现的道具里随机选出。每一轮游戏第一层的宝物房均可以直接进入，但之后楼层中的宝物房需要用钥匙解锁后才能进入。一般而言，宝物房每层都会有一间，但是也有部分楼层是没有宝物房的。

商店

每一层只有一个，商店中会出现需要花费硬币购买的道具或掉落物，此外还会有一台捐款机，可以通过不断向捐款机中投放硬币的方式增加商店中出售商品的数量和种类。除了一般的商店外，还会出现书店，书店房间里会有书籍类道具、卡牌或者符文。此外，在进入商店后有可能遭遇身为七宗罪 BOSS 之一的 Greed 或 Super Greed。

街机房

只会在双数楼层出现，需要消耗 1 枚硬币才能进入。街机房中通常会出现献血机、老虎机、乞丐等以物换物的设施，当然也有一定几率会出现捐款机。

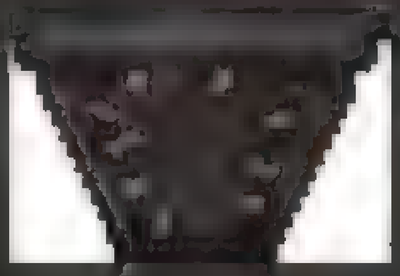
普通挑战房

只有当角色所持有的心数（包括红心、魂之心以及恶魔心）大于或等于心之容器的数量时才能进入，房间内有可能会出现宝箱或道具，但在拾取之后便需要对付 3 波敌人才能离开。

BOSS挑战房

只有当角色红心数小于 1 颗时才能进入，房间内会有一定数量的宝箱，打开宝箱后需要对付 3 波 BOSS 才能离开。

诅咒房



房间门带有尖刺，角色进出都会受到半颗心的伤害，但如果是飞行状态或带有无敌效果就能无伤进出。诅咒房中一般会出现红箱子、普通箱子、恶魔心、敌人或 1 团蓝色的火焰。

牺牲房

房门与普通房间相同，但房间中央会有尖刺，带有飞行能力的角色踩上去依然会受伤，受伤时有一定几率掉落箱子，红心数低于半颗时则必定掉落 1 个箱子。

隐藏房

隐藏房分为普通隐藏房与超级隐藏房，房间并不会有房门，但是隐藏房间所连接的墙壁都比较特殊，可以通过炸弹炸开后进入。普通隐藏房通常与 2 至 4 个其他房间相连接，其中可能出现乞丐、掉落物、宝箱或身为中七宗罪 BOSS 之一的 Greed 或 Super Greed；超级隐藏房一般只会与一个普通房间相连，一般出现在 BOSS 房附近，房间中出现的物品通常与楼层有关，具体可以参考下表。

超级隐藏房出现物品表

楼层	物品
Necropolis	预言机
Dark Room	1颗恶魔心
Cathedral	1颗永恒之心
Womb	8颗红心
Basement	5颗胶囊
Cellar	1个饰品
Sheol	1个红宝箱

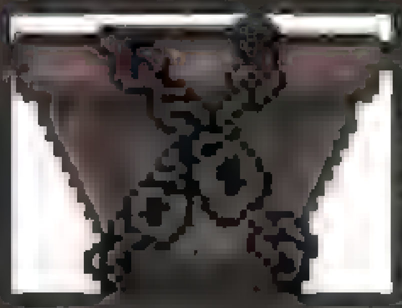
恶魔房

一般在无伤击败 BOSS 后有很大几率出现，角色邪恶值较高值也会有几率出现。在恶魔房中角色可以用红心（只有魂之心的时候可以用魂之心）来换取道具，不过有的时候恶魔房中也会出现恶魔心或红色箱子。

天使房

没有与恶魔进行交易的话较为容易出现天使房，玩家在进入恶魔房时也有一定几率变成进入天使房。天使房中可能会出现道具，也有可能出现 3 颗魂之心或 1 颗永恒之心。

双锁房



需要用 2 把钥匙才能打开的房间，房间中有可能会出现一些掉落物或道具，当然也有几率进入的是骰子房，骰子房的中央有 1 枚骰子，投掷骰子后的不同点数会有不同的效果：1 点为重置角色身上的全部道具；2 点为重置房间内的所有掉落物；3 点为重置本楼层中所有掉落物；4 点为重置本楼层所有道具（恶魔房除外）；5 点为重置本楼层并且重新开始本楼层的游戏；6 点为重置角色身上所有道具以及本楼层的所有掉落物。

木板房

需要用炸弹炸 2 次才能打开的房间，房间中有可能出现一些掉落物或道具，也有几率进入的是卧室。卧室中有一张床，有一次机会利用床回复所有的红心并补充全部主动道具的能量槽，房间中央的地毯炸开后能够通往狭小空间。

狭小空间

狭小空间的入口常常要通过炸毁障碍物后进入，卧室的地毯下必定会出现入口。狭小空间中时常会出现箱子或是掉落物，也有一定几率出现通往黑市的入口。黑市中一般会有 5 样道具，都需要通过心之容器来换取。此外，黑市中还会有 3 个乞丐，还有一定几率直接出现通往下一层的入口。

"I AM ERROR" 房

只能通过 "Teleport" 胶囊或道具 Undefined 传送进入，房间中可能出现道具、钥匙、乞丐、硬币或胶囊。此外，房间中还会出现 1 个直接通向下一层的入口。

Boss Rush房

20 分钟内击败 Mom 就会解锁 Boss Rush 房，进入后会有 4 个道具可供选择后，选择一个道具后 BOSS 便会开始刷新，一共有 15 波，每一波都会有多个 BOSS 同时出现，但击败 BOSS 后会掉落红心。由于本作有全角色通过 Boss Rush 的奖杯，建议玩家在进入房间后利用游戏自带的 Cross Save 功能备份存档以便进行多次挑战。

最终BOSS房

只会在 Chest 或 Dark Room 中出现，房门需要在天使房炸毁天使雕像后获得 2 块钥匙的碎片，最后拼成一把完整的钥匙，或者直接用道具 Dad's Key 后才能打开，进入后能够挑战作为最终 BOSS 的 Mega Satan，挑战结束后便能解锁最终的结局 16。

掉落物

红心

用于恢复空的心之容器，可能会掉落的红心分为 1 颗红心、半颗红心以及成对红心 3 种类型，角色如果在只损失半颗红心的情况下捡起其他红心掉落物，多余的红心便会被浪费。

魂之心

相当于额外的生命值，拾取后会增加在心之容器后，受到伤害后会在减少红心前优先减少魂之心，失去的魂之心无法回复，但是当玩家的魂之心只有半颗时，能够用这半颗来抵挡 1 颗心级别的伤害，魂之心掉落物有可能被恶魔心取代。

恶魔心

相当于额外生命值，受到伤害时会优先于红心被扣除，当角色损失掉1颗完整的恶魔心后，会对当前房间内的所有敌人造成伤害。

关于恶魔心有以下几点需要注意：

・当玩家拥有12颗红心以及魂之心后，再拾取1颗恶魔心的话，最后一颗魂之心会被恶魔心替代。

・当玩家总心数为11颗半，最后半颗为恶魔心，倒数第二颗为魂之心的话，再拾取1颗恶魔心，恶魔心会在补完最后半颗恶魔心的同时让倒数第二颗的魂之心变为恶魔心。

・当玩家有半颗魂之心并拾取恶魔心时，半颗魂之心会被补满为1颗，并会多出半颗恶魔心；同理，当玩家有半颗恶魔心并拾取魂之心时，半颗恶魔心会被补满为1颗，并会多出半颗魂之心。

・损失恶魔心不会减少恶魔房或天使房的出现几率。

永恒之心

拾取后会附加在最后一颗红心上，不会计算在血量上限中，可以抵挡半颗血的伤害，拾取到另外1颗永恒之心或到达下一楼层时，永恒之心会直接转化为1个满的心之容器。受到伤害时，永恒之心会优先于红心被扣除，但使用献血机时则会最优先扣除。

关于永恒之心有以下几点需要注意：

・当角色只有魂之心或恶魔心时，永恒之心会附加在最左边的魂之心或恶魔心上。

・在恶魔房交易时永恒之心并不会被消耗，而是附加在剩下的红心上。

硬币

拾取后便会增加携带的金钱数量，单个硬币加1，成对硬币加2，黑色硬币加5，银色硬币加10。

炸弹

拾取后增加炸弹数量，分为1个和成对两种。炸弹用于破坏地形障碍、宝箱以及部分房门。带笑脸的为自爆炸弹或超级自爆炸弹，会自动引爆，而超级自爆炸弹体积更大、范围更广并会自动追踪玩家角色。

钥匙

钥匙用于打开锁孔、宝箱以及带锁房门，掉落的钥匙拾取后增加钥匙数量，分为单个和成对两种，也有可能捡到金钥匙，金钥匙能够让玩家开锁时不消耗钥匙数量。

电池

拾取后会补充满主动道具的能量槽，能量槽满或者无主动道具的情况下无法拾取。

胶囊

胶囊在拾取后会显示为???，角色身上最多携带1个，使用后会产生各种各样的效果，既有负面效果也有正面效果。胶囊的外形与其效果没有直接关联，但每一轮游戏中固定外形的胶囊会对应固定的效果，下面便给出全胶囊效果以便大家参考。

全胶囊效果一览

名称	效果
48 Hour Energy	掉落一定数量的电池
Amnesia	使本层的地图变为?
Bad Gas	使用后向角色周围释放有毒气体
Bad Trip	对角色造成1颗心的伤害，如果角色的红心数大于0且小于等于1时，则回复所有红心
Balls of Steel	获得2颗魂之心
Bombs are Key	互换炸弹与钥匙的数量
Explosive Diarrhea	在地面上放置5枚自爆炸弹
Full Health	回复所有红心，使用???时能够将魂之心数回复到3颗
Health Down	损失1个心之容器，当角色的心之容器数小于1时，则改为获得1个心之容器，对???的魂之心产生同样的效果
Health Up	获得1个空的心之容器，???则改为获得1颗魂之心
Hematemesis	只留下1个满的心之容器，其余全部清空，并在嗲面上掉落1至4颗红心；如果玩家只剩半颗红心，则会回复1颗红心；在没有心之容器的情况下使用，则会直接掉落红心；如果在拥有恶魔心或永恒之心的超级隐藏房间使用，则会掉落对应的永恒之心或恶魔心。
I Can See Forever	在经过当前楼层隐藏房间或超级隐藏房间时自动打开房门
I Found Pills	使角色的外形在当前房间内发生变化
Lemon Party	在地面上释放会对敌人造成伤害的黄色液体
Luck Down	提升角色的幸运值
Luck Up	降低角色的幸运值
Paralysis	使角色短时间内被定住
Pheromones	使当前房间内的敌人陷入一段时间的魅惑状态
Puberty	永久改变角色的外观
Pretty Fly	产生1只围绕角色转动的苍蝇
Range Down	降低子弹的射程
Range Up	提升子弹的射程
R U a Wizard?	在1分钟内子弹会变为向左右两边斜射（Cain变为朝1边斜射）
Speed Down	降低角色的移动速度
Speed Up	提升角色的移动速度
Tears Down	降低子弹射速
Tears Up	提升子弹射速
Telepills	随机传送至1个房间，有一定几率进入“I AM ERROR”房或者黑市

卡牌

卡牌与胶囊共享1个物品栏，可以被替换和丢弃，使用后才会产生效果，卡牌可以分为塔罗牌、扑克牌以及特殊牌3种，其中部分卡牌需要解锁后才有可能掉落，下面便是所有卡牌的详细效果。

卡牌效果一览

塔罗牌	
名称	效果
0–The Fool	传送回当前楼层开始时的房间
I – The Magician	子弹在当前房间内获得追踪能力
II – The High Priestess	召唤妈妈的脚攻击敌人，在没有敌人或在对付Mom时使用会转而攻击玩家控制角色
III – The Empress	在当前房间内获得道具Whore Of Babylon的效果
IV – The Emperor	将角色直接传送至BOSS房
V – The Hierophant	掉落2颗魂之心
VI – The Lovers	掉落2颗红心，在有恶魔心或永恒之心的超级隐藏房间会掉落对应的心
VII – The Chariot	使角色暂时获得道具My Little Unicorn的效果
VIII – Justice	掉落1颗红心、1把钥匙、1枚炸弹和1枚硬币
IX – The Hermit	直接传送至当前楼层的商店，如果该楼层内没有商店，则会进行一次随机传送
X – Wheel of Fortune	召唤1台老虎机或预言机
XI – Strength	在当前房间内提升角色除子弹射速外的所有状态，并获得一个临时的心之容器，离开房间后消失，但红心回复效果保留
XII – The Hanged Man	使角色在当前房间内获得飞行能力
XIII – Death	对当前房间内的所有敌人造成伤害
XIV – Temperance	召唤1台献血机
XV – The Devil	提升子弹在当前房间内的伤害

塔罗牌	
名称	效果
XVI – The Tower	在当前房间内随机召唤6枚自爆炸弹
XVII – The Stars	直接传送至当前楼层的宝物房，如果该楼层内没有宝物房，则会进行一次随机传送
XVIII – The Moon	随机传送到当前楼层内的1个隐藏房间，并打开房间内的任一出口
XIX – The Sun	回复所有红心，并对当前房间内的全部敌人造成极高伤害，在地图上显示本层除超级隐藏房间外的所有房间
XX – Judgement	召唤1个乞丐
XXI – The World	在地图上显示本层除超级隐藏房间外的所有房间

扑克牌	
名称	效果
Joker	将角色传送至天使房或恶魔房
2 of Clubs	使携带的炸弹数量变为2倍，如果数量为0，则改为获得2枚炸弹
2 of Spades	使携带的钥匙数量变为2倍，如果数量为0，则改为获得2把钥匙
2 of Diamonds	使携带的硬币数量变为2倍，如果数量为0，则改为获得2枚硬币
2 of Hearts	使红心数量翻倍，直到填满心之容器

特别牌		
名称	效果	解锁方式
Suicide King	处死玩家控制的角色，并在当前房间出现大量掉落物、道具和宝箱	完成挑战7
Chaos Card	发射一张卡牌，并消灭其飞行路径上除Satan外所有可消灭物体	完成挑战9
Credit Card	使商店或恶魔房中的道具能够免费拾取，仅对当前房间有效	完成挑战10
Rules Card	产生于预言机一样的效果	完成挑战11
A Card Against Humanity	让粪便慢慢填满当前房间	完成挑战12

符文

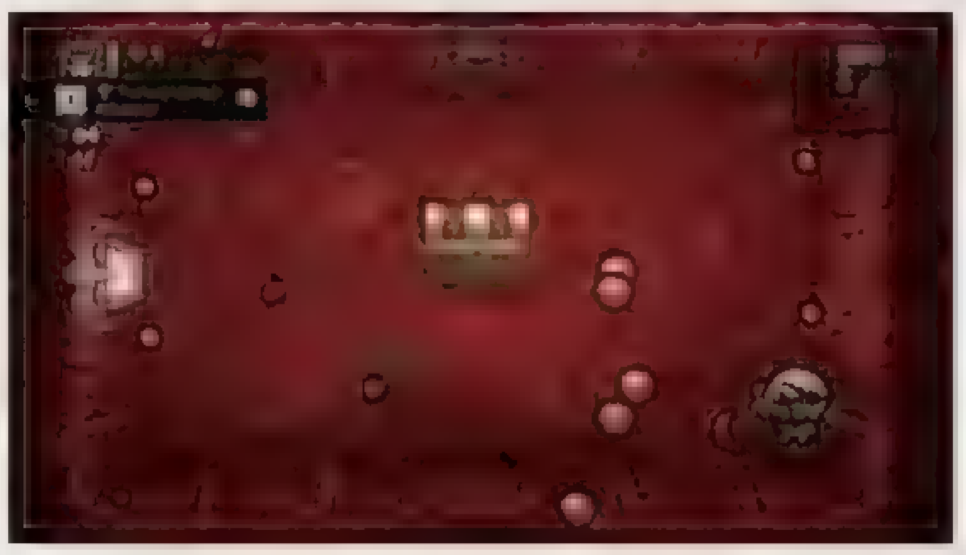
与胶囊、卡牌共享1个物品栏，每次只能携带1个，并且能够被替换或丢弃，并且也需要主动使用后才会触发效果，所有符文都必须在通过对应挑战后才会解锁，具体如下。

全符文一览

名称	效果	解锁方式
Algiz	使角色在30秒内免疫伤害	完成挑战8
Ansuz	在地图上显示当前楼层房间分布	完成挑战5
Berkano	召唤3只蓝色蜘蛛或蓝色苍蝇	完成挑战20
Dagaz	获得1颗魂之心且解除当前楼层的诅咒	完成挑战4
Ehwaz	产生1个通往狭小空间的门	完成挑战3
Hagalaz	破坏当前房间内的所有可破坏目标	完成挑战1
Jera	使当前房间内的掉落物翻倍	完成挑战2
Perthro	重置当前房间内的所有道具	完成挑战6

宝箱

宝箱也是游戏中的掉落物之一，大致可以分为棕色宝箱、金色宝箱、石头宝箱与红色宝箱。棕色宝箱直接可以打开，里面有可能出现一定数量的掉落物，也有可能出现一个饰品、胶囊或者卡牌，当然也有一定几率掉出1个随机颜色的小宝箱；金色宝箱则需要消耗1把钥匙才能打开，其中除了会出现棕色宝箱中出现的物品外，还有可能出现部分可能出现在宝箱中的道具，也有一定几率掉出1个随机颜色的小宝箱；石头宝箱需要用炸弹炸开，其中则只会出现一定数量的掉落物；红色宝箱可以直接打开，里面有可能会出现2个自爆炸弹、1个超级自爆炸弹、2只蜘蛛、1至2颗魂之心、1个道具、1至3只蓝色苍蝇或蓝色蜘蛛，当然也有一定几率直接将角色传送至恶魔房。



地形障碍

游戏中会出现各种各样的地形障碍，它们会阻碍角色的前进，有的甚至还会直接攻击角色，不过角色在获得飞行或跳跃能力后能够直接越过一些障碍。大部分地形障碍都无法直接通过射击破坏，但破坏后有一定几率出现掉落物，下面就为大家详细介绍一下这些障碍物。

金属块：无法破坏，只能通过跳跃或飞行越过，带钥匙孔的金属块可以直接用钥匙打开。

尖刺：触碰到角色后会对角色造成1颗心级别的伤害，部分尖刺会在地面进行伸缩。

尖刺石头：分为普通尖刺石头与陷阱尖刺石头两种，普通尖刺石头为棕色，会在房间内不断移动，触碰到角色后会对角色造成1颗心级别的伤害；陷阱尖刺石头为蓝色，当角色经过时才会伸出尖刺，需要多加小心。

石头：一般需要用炸弹破坏，角色在获得特殊能力后也能够直接破坏。石头在不同的阶段造型会发生变化，也有一部分石头比较特殊，蓝色的石头破坏后必定出现魂之心；带X型标记的石头破坏后有可能出现各种掉落物，也有可能出现特殊的饰品和道具；带有炸弹的石头在被破坏后便会自动引爆，会对周围的对象造成伤害。

罐子：一般需要用炸弹破坏，角色在获得特殊能力后也能够直接破坏，破坏后可能出现蜘蛛、硬币或特殊的饰品。

蘑菇：一般需要用炸弹破坏，角色在获得特殊能力后也能够直接破坏，破坏后有一定几率会放出毒气对角色造成伤害，也有可能掉落胶囊或一些特殊道具。

头骨：一般需要用炸弹破坏，角色在获得特殊能力后也能够直接破坏，破坏后有一定几率出现敌人，也有可能掉落塔罗牌、恶魔心或一些特殊道具。

炸药桶：持续被射击或被引爆便会爆炸。

火焰：角色触碰到后会造成半颗心级别的伤害，游戏中一共会出现4中颜色的火焰。橙色火焰最为普通，能用子弹直接破坏，破坏后有可能会出现一些掉落物；红色火焰有可能向角色发射子弹，但其他与橙色火焰类似；蓝色火焰只能被炸弹破坏，破坏后有可能掉落魂之心；紫色火焰也只能被炸弹破坏，但被破坏后会射出追踪子弹，有可能掉落魂之心。

粪便：能够直接用子弹破坏，不同颜色的粪便之间也会有所区别。普通粪便为棕色，破坏后有一定几率出现掉落物；玉米粪便通常被一只苍蝇围绕，破坏后苍蝇会来主动攻击角色；红色粪便会对触碰到的角色造成半颗血的伤害，并在被破坏后的3秒内复原；金色粪便较难破坏，但在破坏后会掉落大量硬币或一件特殊道具；彩虹粪便在被破坏后会回复角色的所有红心，并有一定几率出现掉落物或使角色获得1个心之容器。

设施介绍

乞丐

可以在乞丐处用身上的硬币、红心或是钥匙来换取其他掉落物、道具，不过也有可能不出现掉落物或道具，乞丐的所需品会标在它的标牌上，在给予玩家 1 件道具后便会被毁坏并不能再进行交易；猜谜游戏乞丐较为特殊，一般出现在街机房中，也有一定几率出现在其他房间，只需要用硬币便能与它进行游戏，头骨中的道具有一定几率会变为敌人，出现道具的几率由角色的幸运值决定，当猜谜乞丐给予玩家道具 Skatole 后便会被破坏，本轮游戏中的其他猜谜乞丐便不会给予玩家 Skatole 并且也不会被破坏。

献血机

可以通过消耗血量来换取一定数量的硬币，优先永恒之心，其次是红心，再是魂之心与恶魔心。4 章以前只需要消耗半颗心，4 章以后则为 1 颗，心数耗尽后角色会死亡，利用某些道具能够免费使用献血机。使用献血机有一定几率使其爆炸，爆炸后会掉落道具 Blood Bag 或 IV Bag，用炸弹直接破坏则只会出现普通掉落物。

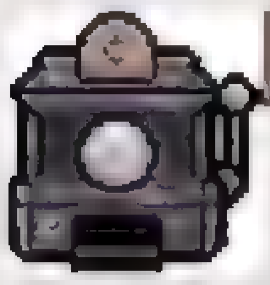
捐款机

一般出现在商店中，也有可能出现在街机房。可以向捐款机中投入硬币以提升商店等级和解锁道具，捐款机中的硬币会在不同轮数的游戏中一直累计，但每一轮游戏都有一定几率把捐款机堵塞。炸毁捐款机后能够获得一些硬币，且捐款机中的硬币数只会减少一定数目，但多次炸毁后可能清零。此外，用炸弹炸捐款机也有一定几率使堵塞的捐款机能够再次使用。

捐款机升级项目一览

硬币数	解锁项目
10	解锁道具Blue Map
20	商店变为等级1，贩卖道具数量加1
50	解锁道具Options
100	商店变为等级2，贩卖道具数量加1
150	解锁道具Black Candle
200	商店变为等级3，贩卖道具数量加1
400	解锁道具Red Candle
600	商店变为等级4，贩卖道具数量加1
900	解锁道具The Candle
999	解锁道具Stop Watch

预言机



需要消耗硬币才能使用，每一次使用都有可能让预言机显示一条预言，也有可能出现魂之心、恶魔心、卡牌、饰品、符文或道具 Crystal Ball，如果出现道具 Crystal Ball 的话，预言机会损坏并无法继续使用。

老虎机

一般出现在街机房中，消耗硬币才能使用，使用后用一定几率转出炸弹、心、钥匙、硬币或者胶囊，使用一定次数后有一定几率发生自爆，之后会变得无法使用，但有可能出现掉落物获得道具 A Dollar。

诅咒

玩家每到达一个新的楼层都有一定几率触发诅咒效果，诅咒效果只会在当楼层维持，下面便是所有诅咒效果的说明。

Curse of The Blind：道具在未捡起时变为“?”。
Curse of Darkness：楼层中没有灯光，角色可视范围变小。
Curse of the Lost：本层的地图变为“?”。
Curse of the Maze：进入一个房间时有可能变成进入另一个房间。
Curse of the Unknown：生命槽消失。

Curse of the Labyrinth：将两个楼层合二为一，只会在每个章节的第一层出现。
Curse of the Cursed：所有房门变为诅咒房的房门只会在挑战 10 中出现。

异常状态

敌人和玩家角色都有可能陷入异常状态，陷入异常状态的对象外形会发生变化，并陷入某种特殊效果中一段时间，下面是所有异常状态的说明。

全异常状态一览

名称	效果
Burn	对象变为橙色并持续受到燃烧伤害
Charm	对象变为粉色并会攻击错误的对象
Confusion	对象变为灰色且头冒金星，会随机走动且暂时丧失攻击能力
Fear	对象变为紫色并远离攻击目标
Stop	对象变为灰色并无法进行移动
Poison	对象变为绿色并受到持续伤害
Slow	对象变为白色或深灰色且移动速度与攻击速度被降低

角色介绍

本作中共有 11 名不同的角色可供使用，这些角色除了外形有所不同外，其初始能力与携带道具也会有所差异。除了 Isaac 初期便可使用外，其余角色均需要解锁后才能使用，使用不同角色达成某些特殊条件能够解锁内置成就与奖杯，具体可以参考内置成就与奖杯部分，下面就详细介绍一下这些角色。

Isaac

解锁方式：初期即可使用。

特点：能力值较为平均，开场携带 1 枚炸弹，并在解锁 The D6 后开场就能携带 The D6。

Magdalene

解锁方式：同时拥有 7 个以上心之容器。

特点：开场就有 4 个心之容器，并携带能用于回血的 Yum Heart，续航能力强，但移动速度较低。

Cain

解锁方式：同时获得 55 枚以上硬币。

特点：开场只有 2 个心之容器，自带 1 把钥匙，并且因为是独眼，所以子弹的射程较近。但是由于其移动速度快，且自带提升幸运值的 Lucky Foot，所以很容易捡到好东西，属于开荒时的实用角色。

Judas

解锁方式：击败 1 次 Satan。

特点：开场自带 3 枚硬币且只有 1 个心之容器，但子弹的伤害与射程都很高，且自带提升最终伤害的道具 The Book Of Belial，想要追求极限输出的玩家可以考虑使用该角色。

???

解锁方式：击败 10 次 Mom’Heart

特点：以 3 颗魂之心开场，并且无法获得心之容器，也就是说游戏中的红心对它而言并没有什么意义，提升生命值上限的道具对他而言便是获得 1 颗魂之心，能力值较为平均，没有什么突出的特点。

Eve

解锁方式：不捡取任何心通过 2 层。

特点：开场只有 2 个心之容器，能力值较为平均，不过开场自带道具 Whore Of Babylon 和 Dead Bird，道具效果使得 Eve 需要卖血受伤后才能爆发输出，总体来说不算实用。

Samson

解锁方式：无伤通过 2 层。

特点：开场有 3 个心之容器，子弹的射速较高，但射程与飞行速度被降低。自带道具 Bloody Lust 使其每次受伤后都能提升伤害，但到达下一层伤害会被重置。

Azazel

解锁方式：在 1 轮游戏中进行 3 次恶魔交易。

特点：没有心之容器，开场有 3 颗恶魔心且自带塔罗牌 The Fool，。攻击方式变为蓄力喷射血柱，射程短但是伤害极高，且具备飞行能力，是完成无伤成就与速杀 BOSS 的得力人选。

Lazarus

解锁方式：同时拥有 4 颗以上的魂之心。

特点：开场有 3 个心之容器且自带 1 颗胶囊，能力值平均但幸运值较低。比较特别的是，其在死亡后会以带有 1 个心之容器以及道具 Anemic 的状态复活。

Eden

解锁方式：第 1 次击败 Mom's Heart

特点：想要使用 Eden 就必须消耗 Eden Token，而 Eden Token 就只有在击败 Mom's Heart 后才能获得。Eden 初始心数为 3，但这三颗中的每一颗既有可能是红心，也有可能是魂之心。开场时会随机携带 2 种道具，以及 0 到 2 个炸弹、钥匙以及硬币。

The Lost

解锁方式：必须连续让特定角色达成下列条件：

1.Isaac 必须在 Basement/Celler 被 Mulliboom 炸死。（可用种子：GPE3 2T1H，下方大房间内必出现炸弹大脑袋）

2.Magdalene 必须在 Caves/Catacombs 被自己的炸弹炸死。（可用种子：ALFA 0NTS，开场下方宝物房必然会有 99 枚炸弹）

3.Judas 必须在 Depths/Necropolis 被 Mom 踩死。

4.Azazel 必须被 Satan 击败。

特点：能力值比较平均，开场时自带 1 枚硬币，无生命值，也无法增加心之容器，被打一下就会死亡。不过 The Lost 可以免费进行恶魔交易并且具备飞行能力，在获得带有复活效果的道具后能够利用复活道具复活。

道具

游戏中玩家获得的道具可以分为主动道具、被动道具、饰品 3 类，部分道具需要解锁后才有可能出现。其中主动道具只能携带 1 个，能够替换但无法丢弃，使用后才能触发效果，不过使用需要消耗能量，每个道具能量槽的格数均不同，每通过一个房间能量槽就能增加一格，满格后才能使用；被动道具能同时获得多个，无法被丢弃，获得后便会让角色享受道具效果；饰品一般情况下能够被替换和丢弃，并且只能携带一个，获得后即会让角色享受效果。由于游戏中所有道具的说明都不是很完善，玩家们可以参考下文的道具一览来获得完整的道具说明。

精英敌人

精英敌人的外形与普通敌人类似，但颜色会有不同，不同颜色的精英敌人能力会有对应的强化，但打倒后可能掉落特定的报酬，下面是所有精英敌人的效果与其对应的报酬。

精英敌人效果对照表

颜色	强化效果	掉落报酬
红色	生命值较高	1颗红心
深红色	具有再生效果	成对红心
橙色	无	普通硬币
黄色	移动速度较快	电池
灰色	无	普通钥匙
绿色	不断留下能够造成伤害的绿色液体	胶囊
暗绿色	被击败后爆炸	炸弹
蓝色	被击败后向四周发射子弹	半颗红心
深蓝色	无	产生三只蓝色苍蝇
粉红	追加额外子弹攻击	无
紫色	强制吸引玩家控制角色	饰品
白色	当前房间有同类存在时进入无敌状态	金色宝箱、永恒之心

BOSS相关

虽然BOSS房中的BOSS是随机出现的，但不同的关卡所能出现的BOSS种类是固定的，而对付起来的难度也是随着游戏进度循序渐进的。游戏中虽然BOSS的数量众多，但行动模式都较为单一，在熟悉BOSS的行动模式后，BOSS战并不会特别困难。此外，可以在进入BOSS房后退出游戏，之后利用游戏内的Cross Save来备份存档，这样就能用S/L的方式来反复挑战了。值得一提的是，天启骑士是比较特殊的BOSS，在第1次击败Mom后会解锁，可以在使用Book Of Revelations把BOSS房中的非固定BOSS替换为对应该楼层的天启骑士之一。而除了BOSS房之外，在一些普通房间也会遭遇到BOSS战，其中还有可能遭遇到七宗罪BOSS或超级七宗罪BOSS，七宗罪BOSS一共有7个，全部击败后能够解除一个内置成就以及一个奖杯。下面将给出每个关卡可能出现的BOSS列表，以便各位玩家参考(前期关卡中会出现的BOSS将不会再在后期关卡的列表中列出，即使它们会出现在后期关卡中)。

BOSS分布表

关卡/房间名称	BOSS名称
Basement	Monstro
	Gemini
	Steven
	Dingle
	Larry Jr.
	Gurglings
Cellar	Pin
	Widow
	Blighted Ovum
	Fistula
	Gurdy.Jr
	The Haunt
Basement/Cellar	The Duke of Flies
	Famine（天启骑士之一）
Caves	Chub
	Gurdy
	C.H.A.D.
	Mega Maw
	Mega Fatty
Catacombs	The Hollow
	The Husk
	Dark One
	Polycephalus
	The Carrion Queen
	The Wretched
Caves/Catacombs	Peep
	Gurdy Jr.
	Pestilence（天启骑士之一）
Depths I	The Cage
	Monstro II
	The Gate
	Gish
Necropolis I	The Adversary
	The Bloat
	Mask of Infamy
Depths I/Necropolis I	Loki
	War（天启骑士之一）
Depths II/Necropolis II	Mom（固定出现）
Womb I	Mr. Fred
	Scolex
Utero I	Mama Gurdy
	Lokii
Womb I/Utero I	Blastocyst
	Daddy Long Legs
	Triachnid
	The Bloat
	Death（天启骑士之一）
	Conquest（天启骑士之一）
	Terutuma
Womb II/Utero II	Mom's Heart（固定）
	It Lives（第11次到达后）
Cathedral	Isaac（固定）
Sheol	Satan（固定）
Chest	???（固定）
Dark Room	The Lamb（固定）
最终BOSS房	Mega Satan（固定）
恶魔房	Krampus（固定）
天使房	Uriel（固定）
	Gabriel（固定）
全关卡（固定BOSS房除外）	The Fallen
	The Headless Horseman

结局相关

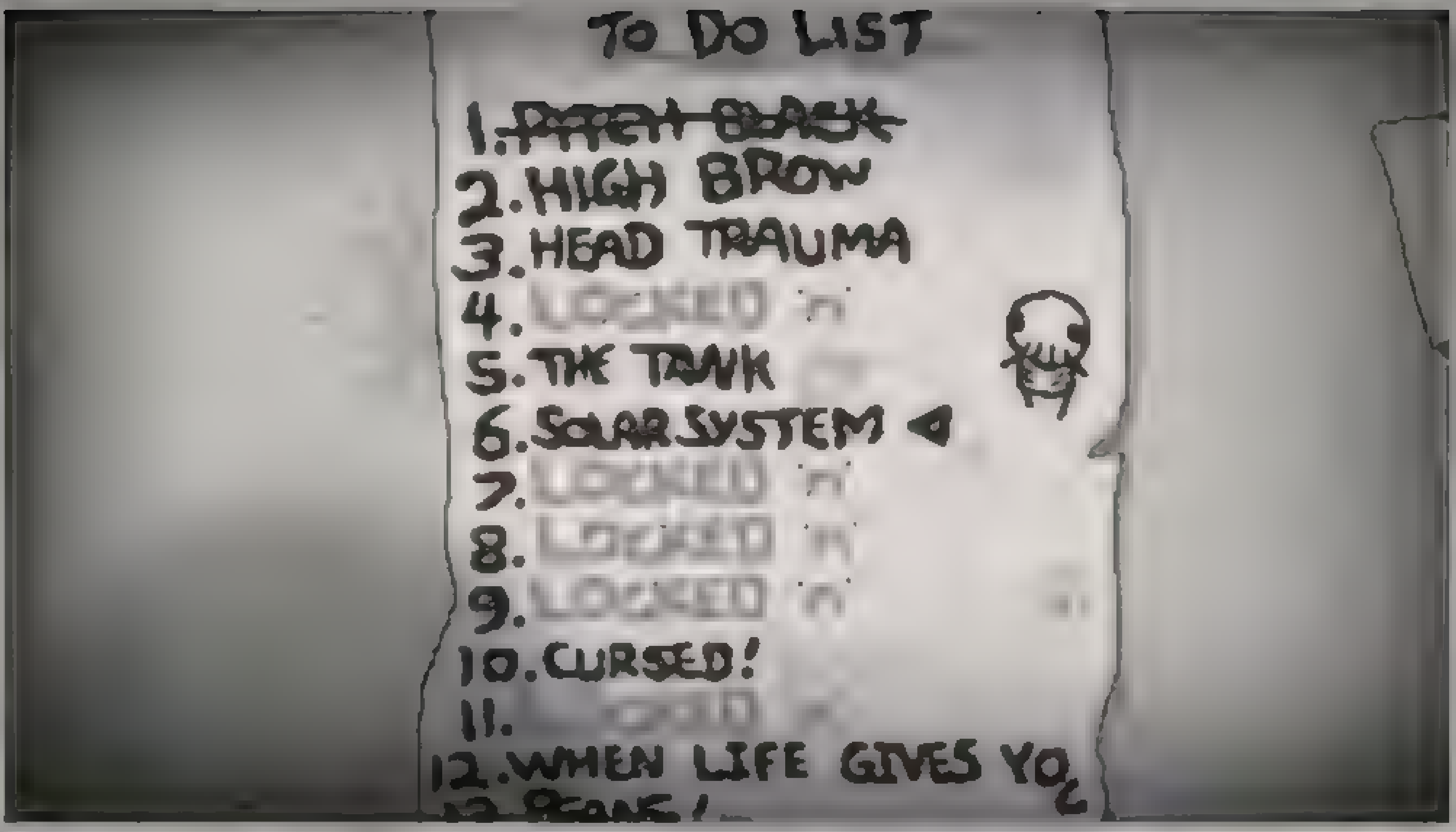
本作一共有1个序章和16个结局，一般情况下这些结局会随着玩家进行游戏的深度依次解锁，当然如果玩家运气较好的话，也有可能提前解锁编号靠后的结局。序章会在玩家第1次击败Mom后解锁，而结局1~结局11分别会在玩家成功击败11次Mom's Heart时解锁（第11次为It Lives）；结局12会在打通Sheol后解锁；结局13会在打通Cathedral后解锁；结局14会在打通Chest后解锁；结局15会在打通Dark Room后解锁，而最后的结局16则需要击败最终BOSS Mega Satan后才会解锁。

Hard难度

除了Normal难度以外，游戏还提供了Hard难度供玩家们挑战。可以在一轮游戏开始前用十字键↑/↓来调整难度。用Normal难度相比，Hard难度的关卡中将出现更高级的敌人，敌人的数量也会更多。精英敌人的出现频率会变高，但掉落报酬的出现率却会变低。通过1个房间后获得心来补充心之容器的机会变少。此外，只有精英BOSS被击败后才会掉落红心，普通BOSS则不会。而且玩家每一章节进入较困难版本关卡的几率会更高（比如章节1进入Cellar的几率要高于进入Basement），而每一层触发诅咒的几率也会更高。

挑战模式

挑战模式是本作的一个额外模式，一共有20个挑战，部分挑战需要解锁后才能游玩。每一个挑战的可用角色和初始道具都是固定的，关卡中还会有各种各样的特殊限制，不过一般而言熟悉游戏之后还是很容易完成这些挑战的。值得一提的是，每一个挑战通过后都会解锁一些道具、卡牌或符文，这对玩家的攻关是有所帮助的，推荐优先完成。



全道具效果一览

主动道具

图标	名称	效果	充能时间	解锁方式
	Anarchist Cookbook	在房间中设置6枚炸弹	3	–
	The Bean	释放毒气，能使附近敌人受到伤害且中毒	1	–
	Best Friend	在角色所在位置放置一个能够吸引敌人并且爆炸的宝宝	3	–
	The Bible	在当前房间中获得飞行能力；能够用来秒杀Mom、Mom's Heart以及It Lives，但在控制Isaac对付Satan时使用会立刻击败自己（未拥有The Wafe的???使用时效果同Isaac）	6	–
	Blank Card	复制当前拥有卡牌或符文的效果	4	使用Eden击败Isaac（BOSS）
	Blood Rights	扣除红心并对当前房间内的所有敌人造成伤害	0	使用Samson击败Satan
	Bob's Rotten Head	使用后丢出能使敌人中毒的物体	3	–
	The Book Of Belial	提升恶魔房或天使房的出现几率，使用后当前房间内的伤害提升2（同时拥有Blood Of The Martyr的话会使伤害1.5倍）	3	–
	Book Of Revelations	增加1颗魂之心并使下一个BOSS变为天启骑士(XL层以及固定BOSS时例外)	6	击败任一天启骑士
	Book Of Secrets	每层只能使用3次，第1次的效果相当于Treasure Map，第2次的效果相当于The Compass，第3次的效果相当于Blue Map	6	用Eden击败Satan
	Book Of Shadows	是角色获得10秒无敌（与恶魔交易时依然会损失心之容器）	3	–
	The Book Of Sin	随机产生一个掉落物、胶囊或卡牌	4	击败所有七宗罪BOSS
	The Boomerang	使用后飞出并对敌人造成伤害，高几率使敌人眩晕，返回时能够带回道具	4秒	–
	Box Of Spiders	随机召唤2到4只蓝色蜘蛛	2	
	Breath Of Life	持续使用时消耗能量，能量槽为0时能使角色进入无敌状态，但此时继续使用的话会使角色受到伤害	6秒	–
	Butter Bean	推开周围的敌人	3秒	破坏100块粪便
	The Candle	使用时降低移动速度，但攻击变为蓝色火焰	4秒	捐款机中捐入900枚硬币
	Converter	让2个魂之心或恶魔心变成1个心之容器	0	–
	Crack The Sky	随机在当前房间召唤出白光，敌人触碰后会受到伤害	4	–
	Crystal Ball	显示本层地图并随机掉落1张卡牌或1个魂之心	6	–
	D4	重置角色全身除D4以外的道具(除了Azazel的brimstone)	6	炸毁30次老虎机
	The D6	重置当前房间内所有为拾取道具，但不会出现在该房间内的道具不会被刷出	6	用???击败Satan
	D10	重置当前房间内的所有敌人，但无法重置BOSS	1	–
	D20	重置当前房间内的所有掉落物	6	用Isaac通过Chest
	D100	集合了D4、D6、D20的效果	6	用The Lost通过Boss Rush
	Dad's Key	打开当前房间周围的门（包括隐藏房间、最终BOSS房间）	2	获得由天使房钥匙碎片拼成的完整钥匙
	Dead Sea Scrolls	随机产生一个主动道具的效果(并不包括全部道具)	2	–
	Deck Of Cards	随机产生1张卡牌	6	–
	Doctor's Remote	使用后出现一个能用射击键控制移动的准心，6秒后会在准心位置落下炸弹	3	–
	Flush!	使当前房间内的全部敌人变为粪便(对Knight和BOSS无效)	6	–
	Forget Me Now	重置当前楼层的房间构成	只能使用一次	用???击败Satan

图标	名称	效果	充能时间	解锁方式
	The Gamekid	使用后角色会变为吃豆人5秒，并且进入加速、无敌状态，触碰敌人后会对其造成伤害，击败2个敌人能够回复半颗红心，敌人会对角色产生畏惧	6	进入10次街机房
	Guppy's Head	召唤2至4只蓝色苍蝇	1	–
	Guppy's Paw	将1个心之容器变为3个魂之心，没红心时无法使用	无	–
	Head Of Krampus	朝4个方向发射火焰	6	第1次击败Krampus
	How To Jump	使用后能够进行跳跃，飞行时使用变为向前冲刺	无	–
	The Hourglass	降低敌人与子弹的移动速度	2	–
	Isaac's Tears	向周围8个方向发射子弹，每一次射击都会对道具进行充能	6	用Isaac击败Isaac（BOSS）
	IV Bag	扣除半颗心（特殊层数为1颗），获得随机数量的硬币	无	–
	The Jar	满血时能够储存最多4颗额外的红心，使用后红心会出现在地上	无	–
	Kamikaze!	角色所在处产生爆炸，对敌人造成伤害的同时对自己造成半颗心的伤害	无	–
	Lemon Mishap	在角色所在位置释放黄色液体，能对敌人造成伤害	2	–
	Magic Fingers	消耗1枚硬币并对当前房间内所有敌人造成伤害	无	–
	Mom's Bottle Of Pills	随机获得1颗胶囊，每名角色在1轮游戏中最多获得6种不同的胶囊	6	–
	Mom's Bra	石化当前房间中的敌人4秒	3	–
	Mom's Pad	对当前房间内的敌人造成5秒的恐惧效果	3	–
	Monster Manual	在当前房间中随机召唤出1个随从（为解锁的也可以召唤）	3	–
	Monstro's Tooth	召唤1个Montro随机砸向1名敌人，无法攻击Monstro，没有敌人的情况下会攻击玩家控制角色	3	首次通过Basement Ⅱ
	Mr. Boom	丢出1个大型炸弹	2	–
	My Little Unicorn	使用后获得5秒无敌且加速，无法射击但能造成碰撞伤害	6	–
	The Nail	在当前房间中获得破坏石头的能力，伤害增加但移动速度降低，并且触碰敌人能够造成伤害，使用的瞬间获得1颗魂之心	6	用Azazel通过Boss Rush
	The Necronomicon	对当前房间内的所有敌人造成伤害	6	使用过塔罗牌4–DEATH
	Notched Axe	在当前房间内举起铁镐并能破坏障碍物，能够破坏隐藏房间的墙壁，但无法进行射击与拾取，受到伤害会解除状态	3	–
	Pandora's Box	使用后随机出现数个该楼层会出现的道具或掉落物，也有可能什么都没有	仅能使用一次	用Lazarus通过Dark Room
	The Pinking Shears	在当前房间内使角色的头与身体分离，在获得飞行能力的同时身体会自动攻击敌人	6	–
	The Pony	使角色能够飞行且增加移动速度，移动时能够冲刺且对敌人造成伤害	4	–
	The Poop	在角色所在处产生1坨粪便	1	–
	Portable Slot	与老虎机效果相同，使用硬币后有机会换出其他掉落物	无	–
	Prayer Card	获得1颗永恒之心	6	–
	Razor Blade	损失1颗心但在当前房间提升攻击力	无	–
	Red Candle	使用后能发射持续存在且高威力的火焰，能够抵挡子弹，但是造成伤害或被子弹打中会逐渐消灭	4秒	向捐款机捐入400枚硬币
	Remote Detonator	取得该道具后会获得5枚炸弹，之后炸弹需要通过使用该道具引爆，但能同时引爆多枚炸弹	无	–
	Satanic Bible	使用后获得1颗恶魔心	6	用Azazel通过Cathedral
	Scissors	使用后角色的头与身体分离，头会停在原地，身体可以移动并受到伤害，头和身体都能发射子弹	6	死亡100次
	Shoop Da Whoop!	使用后朝固定方向发射激光	2	–
	Spider Butt	对当前房间内所有敌人造成伤害并减速	2	–
	Tammy's Head	朝角色周围的10个方向发射与角色当前子弹属性相同的攻击	1	–
	Telepathy For Dummies	使角色的子弹在当前房间内获得追踪效果	2	–
	Teleport	角色随机传送至1个房间（无法传送至“I AM ERROR”房）	2	–
	Undefined	将角色传送至宝物房、隐藏房、超级隐藏房或“I AM ERROR”房	6	用Eden通过Boss Rush
	Unicorn Stump	使用后增加移动速度且	1	–
	We Need To Go Deeper!	直接制造1个前往下一层的入口，即使目标楼层未解锁也能到达，有一定几率制造出前往地下房间的入口	6	–
	White Pony	装备时增加移动速度且让角色获得飞行能力，使用后角色会朝一个方向进行无敌冲刺并对敌人造成伤害	6	–
	Yum Heart	回复1颗红心	4	同时拥有7个以上的心之容器

实用技术

免费游戏天国

以撒的结合 重生

被动道具

图标	名称	效果	解锁方式
	<3	回复所有心之容器中的红心并增加1个心之容器	–
	???'s Only Friend	召唤1只能够用射击键控制的苍蝇	用???通过Boss Rush
	1up!	获得1次复活机会，复活后道具消失	–
	20/20	一次射出2发子弹	–
	3 Dollar Bill	在每个房间中随机获得不同的子弹效果	–
	9 Volt	使用主动道具后残留1格能量	–
	Abaddon	失去所有心之容器后获得6颗恶魔心，提升伤害、移动速度与恶魔值，攻击有一定几率让敌人陷入恐惧状态	用Azazel通过Chest
	Abel	获得1个与角色行动相同的随从	用Cain通过Dark Room
	Anemic	增加射程，且受到伤害后会释放出能对敌人造成伤害的红色液体	–
	Ankh	角色死亡后会以???的身分复活，复活后的生命值变为3颗魂之心	–
	Anti-Gravity	提升射速，按住射击键时子弹会在空中悬浮，最多悬浮10颗，松开按键后会自动射出	–
	Aquarius	在走过的道路上产生能对敌人造成伤害的蓝色液体	–
	Aries	提升移动速度且能对触碰的敌人造成伤害	–
	Ball Of Bandages	产生1个围绕角色旋转，既能挡子弹也能对敌人造成伤害的绷带球；获得2个时球会变成头并能发射带有魅惑效果的子弹；3个时头会变成一个人形；4个时人形会变大	–
	Ball Of Tar	使角色能产生让敌人减速的黑色液体，有可能会射出让敌人减速的黑色子弹	–
	The Battery	使主动道具的能量槽变满且能使用两次	–
	The Belt	提升一定的移动速度	–
	Best Bud	受到伤害后召唤出一只会攻击敌人的苍蝇	–
	BFFS!	增加随从的体积和伤害	–
	BBF	产生1只碰到敌人后会爆炸的苍蝇，爆炸10秒后会再产生1只	–
	Big Fan	产生1个围绕角色旋转，既能挡子弹也能对敌人造成伤害的随从	–
	The Black Bean	受到伤害后会在角色周围释放出能使敌人受到伤害且中毒的气体	–
	Black Candle	能够接触当前楼层的诅咒效果且获得1颗恶魔心	向捐款机捐献150枚硬币
	Black Lotus	获得1个心之容器、1个魂之心与1个恶魔心	–
	Blood Bag	回复3颗红心并增加1个心之容器	使用30次献血机
	Blood Clot	提升伤害与射程，子弹中会出现伤害更高的红色子弹	–
	Blood Of The Martyr	提升伤害且让子弹变为红色子弹	–
	Bloody Lust	提高射程的同时降低伤害，受伤后降低射程并提高伤害，最多叠加6次，仅在当前楼层有效	用Samson击败Isaac（BOSS）

图标	名称	效果	解锁方式
	Blue Cap	获得1个心之容器，提升子弹射速的同时降低子弹飞行速度	–
	Blue Map	在地图上获得隐藏房间和超级隐藏房间的位置	向捐款机捐献10枚硬币
	Bob's Brain	产生1个绿色大脑随从，射击时会朝射击方向发射并能穿过障碍，触碰敌人后会爆炸，爆炸一段时间后会再次产生	–
	Bob's Curse	获得5枚炸弹，所有炸弹爆炸后都会使敌人中毒	–
	Bobby-Bomb	获得5枚炸弹，所有炸弹都会自动追踪附近的敌人	–
	The Body	获得3个心之容器	用The Lost击败???
	Bogo Bombs	掉落的单个炸弹变为成对炸弹	–
	Bomb Bag	产生1个随从，每3个房间都会掉落1个炸弹/即爆炸弹/成对炸弹	用Cain击败Isaac（BOSS）
	Boom!	获得10枚炸弹	–
	Box	掉落1个硬币、1把钥匙、1颗炸弹、1颗心、1张卡牌、1个胶囊以及1个饰品	–
	Breakfast	获得1个心之容器	–
	Brimstone	攻击变为蓄力后才能射击的高威力血柱	–
	Broken Watch	每进入一个房间都有一定几率使敌人减速或加速，加速的几率大于减速	–
	Brother Bobby	产生1个能够发射子弹的随从	–
	Bucket Of Lard	获得2个空的心之容器，回复半颗红心，但会降低移动速度	与Magdalene一同解锁
	Bum Friend	产生一个会自动捡走地上硬币的随从，拾取一定硬币后会随机产生一个掉落物、饰品、胶囊或卡牌	–
	Butt Bombs	获得5枚炸弹，炸弹的形状变为粪便，爆炸后能产生带毒气体，并使敌人进入异常状态	–
	Caffeine Pill	减小角色体积的同时提高移动速度，并产生1个随机的胶囊	–
	Cain's Other Eye	产生一个会自己移动的眼睛，且会在角色射击时朝相同方向发射子弹	用Cain通过Boss Rush
	Cancer	获得3颗魂之心，受到伤害后再当前房间产生与道具The Wafare相同的效果	–
	Capricorn	所有状态值均得到提升	–
	Cat-O-Nine-Tails	提升子弹的飞行速度与伤害	–
	Celtic Cross	受伤时有一定几率触发道具Book Of Shadows的效果，并且产生一个能使角色在7秒内无敌的防护罩	用Magdalene通过Chest
	Ceremonial Robes	获得3颗恶魔之心并且每深入1层都会提升伤害	–
	Champion Belt	提升伤害但会增加精英怪出现几率	–
	Charm Of The Vampire	每击败13个敌人就会回复半颗红心	–
	Chemical Peel	左眼发射的子弹带火且基础伤害提升	–
	Chocolate Milk	射击变为蓄力射击，蓄力满后伤害大幅提升	–

图标	名称	效果	解锁方式
	The Common Cold	射出的子弹有一定几率使敌人中毒	–
	The Compass	显示本层中除了影藏房间外的其他特殊房间	–
	Contract From Below	使破坏障碍物后掉落物和宝箱的出现数翻倍	–
	Cricket's Body	提升子弹射速的同时降低减少射程，子弹命中敌人后会分裂成4颗小子弹，小子弹的伤害与速度受角色基础状态影响	–
	Cricket's Head	提升基础伤害的同时让最终伤害变为1.5倍	–
	Cube Of Meat	获得1个后会产生1个能够抵挡敌人攻击且触碰到敌人后就能造成伤害的肉块；获得2个后肉块能够发射眼泪；获得3个后变成Meat Boy并主动攻击敌人；获得4个后变成Super Meat Boy并主动攻击敌人并提升伤害	第1次击败Mom
	Cupid's Arrow	使子弹具备穿透敌人的 效果，但无法击退敌人	–
	Cursed Eye	射击方式变为蓄力并射出多颗子弹，最多为4颗，蓄力时受到伤害会被随机传送到其他房间	–
	Daddy Longlegs	会有1条长腿随机攻击当前房间内的敌人	–
	Dark Bum	召唤1个会主动收集红心的随从，每收集1.5个红心就会吐出1个魂之心，有一定几率吐出恶魔心	–
	Dark Matter	提升伤害，并有一定几率射出能使敌人陷入恐惧的子弹	第11次击败Mom's Heart
	Dead Bird	受到伤害后召唤1只鸟持续攻击当前房间内的敌人，离开房间后失效	–
	Dead Cat	获得后心之容器的数量变为1，但会获得9次复活的机会；获得道具后可以再次增加心之容器，但复活后的心之容器数量会再次变为1	–
	Dead Dove	使角色获得飞行能力，且使眼泪能够穿越障碍	–
	Dead Onion	使眼泪体积变大且能穿透敌人与障碍，但会降低子弹的射程与飞行速度	–
	Death's Touch	子弹会被镰刀代替，提升伤害但会降低射速	完成挑战17
	Demon Baby	召唤1个能够自动攻击射程内敌人的随从	用Azazel通过Dark Room
	Dessert	获得1个心之容器	–
	Dinner	获得1个心之容器	–
	Distant Admiration	产生一只能够围绕角色旋转的苍蝇	–
	A Dollar	使角色的硬币数量变为99	–
	Dr. Fetus	攻击方式变为发射炸弹	第9次击败Mom's Heart
	Dry Baby	召唤1个能够抵挡敌人攻击的随从，随从受到伤害后有一定几率对当前房间内的全部敌人造成伤害	–
	E Coli	能使触碰到角色的敌人变成1坨粪便	–
	Epic Fetus	攻击方式变为发射导弹，需要用射击键控制准心移动	完成挑战19
	Eve's Mascara	子弹的最终伤害变为两倍，但射速与飞行速度减半	用Eve通过Boss Rush

图标	名称	效果	解锁方式
	Experimental Treatment	随机分配角色的各项属性，并会提升角色所有能力的平均值	第7次击败Mom's Heart
	Fanny Pack	角色受到伤害时有一定几率随机掉落一件掉落物	–
	Fate	获得1颗永恒之心并使角色能够飞行	用???通过Chest
	Fire Mind	能够持续发射火焰子弹，子弹有一定几率发生爆炸并在地面留下能够持续燃烧一段时间的火焰	–
	Forever Alone	产生1只不断围绕角色旋转的蓝色苍蝇，会对触碰到的敌人造成伤害	–
	Gemini	召唤1个与角色相连并会自动攻击射程内敌人的随从	–
	Ghost Baby	召唤1个能够射出带有穿透效果子弹的随从	–
	Gimpy	受到伤害时有较小的几率掉落魂之心或恶魔心	–
	Gnawed Leaf	使角色站在原地不动时会进入石化且无敌状态	–
	Goat Head	每层的BOSS战结束后必定出现恶魔房或天使房	–
	Godhead	使子弹周围产生能够持续造成伤害的光环并使子弹带有追踪效果，提升伤害与射程，但会降低射速与飞行速度	用The Lost在Hard难度下通过Chest、Dark Room以及Boss Rush
	Growth Hormones	提升子弹的伤害和角色的移动速度	–
	Guardian Angel	召唤1个不断围绕角色旋转的随从，抵挡攻击的同时会对触碰到的敌人造成伤害，还会使其他围绕物的旋转速度变为2倍	用Magdalene击败Satan
	Guillotine	提升子弹的伤害与射速，使角色的头与身体分离，头能围绕身体旋转并能抵挡敌人的攻击	用Judas击败Satan
	Guppy's Collar	角色死亡后有50%的几率以一般血的姿态复活，效果可多次触发	–
	Guppy's Hair Ball	召唤1个跟随玩家且会被甩出去的毛球，消灭敌人后体积会变大，伤害也同时增加	获得猫套装
	Guppy's Tail	提升通过1个房间后出现金色宝箱和普通宝箱的概率	–
	Habit	受到伤害时能够让主动道具的能量槽增加1格	–
	The Halo	获得1个心之容器，提升角色的移动速度，同时提升子弹的伤害、射速与射程	用The Bible击败Mom
	Halo Of Flies	召唤2对苍蝇围绕角色旋转，抵挡攻击的同时也能对敌人造成伤害	角色身边有3个环绕物的情况下通关
	Harlequin Baby	召唤1个能够朝左右方向斜着发射子弹的随从	–
	Headless Baby	召唤1个能在行经轨迹上留下红色液体的随从，红色液体能够对敌人造成伤害	–
	Hive Mind	增加蓝色蜘蛛与蓝色苍蝇的体积且使它们的伤害变为2倍	–
	Holy Grail	获得飞行能力并且获得1个心之容器	–
	Holy Mantle	能够免疫在进入一个房间后受到的第一次伤害	–
	Holy Water	角色受到伤害时会在地面留下能使敌人受到伤害的液体	–
	Hot Bombs	获得5枚炸弹，且炸弹在爆炸后会在地面留下燃烧效果	–
	Humbling Bundle	使所有能成对出现的单个掉落物成对出现	–
	Infamy	使角色有一定几率在受到攻击时不减少血量	–

图标	名称	效果	解锁方式
	Infestation	每次角色受伤时便会召唤1至3只蓝色苍蝇	–
	Infestation 2	让所有被击败的敌人变为蓝色蜘蛛，被蓝色蜘蛛击败的敌人除外	–
	The Inner Eye	一次能够射出3颗子弹，但是射速会降低	–
	Ipecac	使射出的子弹带有毒性且会发生爆炸	第6次击败Mom's Hearts
	Iron Bar	提升伤害并有一定几率射出能使敌人眩晕的子弹	–
	Isaac's Heart	召唤出1个心脏，使角色本体不会受到伤害，并能无消耗使用献血机以及和恶魔进行交易，心脏被攻击到时会减少血量	用The Lost击败Isaac（BOSS）
	Jesus Juice	提升子弹的伤害与射程	–
	Judas' Shadow	死后有一次机会以Judas' Shadow复活	用Judas通过Boss Rush
	Juicy Sack	召唤1个能够释放减速液体的随从，并在通过每个房间后产生1至2只蓝色蜘蛛	–
	Key Piece 1	能与Key Piece 2组合成完整的钥匙打开通往Mega Satan处的门	–
	Key Piece 2	能与Key Piece 1组合成完整的钥匙打开通往Mega Satan处的门	–
	The Ladder	能够在距离是1个身位的2块区域间架起梯子，通过原本无法通过的区域	–
	Latch Key	提升幸运，且获得2把钥匙并掉落1颗魂之心	–
	Lazarus' Rags	角色获得1次复活机会，复活后的角色变为Lazarus	用Lazarus击败Isaac（BOSS）
	Leech	召唤1个能够追逐敌人进行攻击的随从，每次击败敌人后都会帮角色回复半颗红心	–
	Leo	使角色能够破坏部分地面上的障碍物	–
	Libra	获得6枚炸弹、6枚硬币和6把钥匙，之后获得的属性提升效果会被平均分配到所有属性上	–
	Lil' Brimstone	召唤1个能够蓄力射出血柱的随从	–
	Lil' Haunt	召唤1个能使敌人陷入恐惧状态的随从	–
	Little Baggy	随机获得1颗胶囊并增加1个胶囊栏	一轮游戏中获得2种不同的针型道具
	Little C.H.A.D.	召唤1个每通过2个房间就会掉落半颗红心的随从	击败C.H.A.D.
	Little Chubby	召唤1个会跟随射出子弹一起飞出并对敌人造成伤害的随从	第1次通过章节1
	Little Gish	召唤1个能够发射减速子弹的随从	击败Gish
	Little Steven	召唤1个能够发射追踪子弹的随从	击败Steven
	Loki's Horns	有一定几率朝4个方向发射眼泪	击败Lokii
	Lord Of The Pit	提升移动速度且获得飞行能力	–
	Lost Contact	射出的每颗子弹都能抵消一次敌人的子弹，但子弹的飞行速度被降低	–
	Lucky Foot	提升幸运值	同时拥有55枚以上硬币
	The Ludovico Technique	攻击方式变为用射击键控制1颗巨大的浮游子弹攻击敌人	–
	A Lump Of Coal	子弹的体积与伤害随着飞行距离而增加	–

图标	名称	效果	解锁方式
	Lunch	获得1个心之容器	–
	Maggy's Bow	获得1个心之容器且使红心的回复量加倍	用Magdalene通过Boss Rush
	Magic 8 Ball	获得后掉落1张卡牌，提升子弹的飞行速度	–
	Magic Mushroom	提升所有状态且增大角色体积	–
	Magic Scab	获得1个心之容器且提升幸运	–
	Magneto	吸引道具，无视除了锁以外的障碍物	–
	The Mark	获得1颗魂之心，且提升伤害与角色移动速度	–
	Match Book	获得1颗恶魔心以及掉落3枚炸弹（包括自爆炸弹），提升邪恶值	–
	MEAT!	获得1个心之容器且提升基础伤害	–
	Midas' Touch	角色触碰到的敌人都会静止且变成金色，击败该状态下的敌人后会掉落一定数量的硬币	–
	The Mind	使所有房间在地图上得到显示	用The Lost击败Satan
	Mini Mush	提升角色的移动速度与子弹射程	–
	Missing Page 2	获得1颗恶魔心，邪恶值得到提升，在红心数变为1颗时会对当前房间内的所有敌人造成伤害	–
	Missing No.	每一楼层开始时都会重置角色身上的被动道具	用Lazarus通过Boss Rush
	Mitre	有一定几率让掉落的红心被魂之心代替	–
	Mom's Coin Purse	随机在角色周围掉落4颗胶囊	–
	Mom's Contacts	有一定几率射出能够石化敌人的子弹	收集3个Mom类道具
	Mom's Eye	让角色有一定几率能够从背后射出子弹	–
	Mom's Eyeshadow	有一定几率射出能够魅惑敌人的子弹	–
	Mom's Heels	提升子弹的射程	–
	Mom's Key	获得2把钥匙并增加宝箱中的掉落物数量	–
	Mom's Knife	角色的子弹被小刀代替，可以按住射击键持续拔刀进行近战，也可以蓄力后松开让小刀飞出	用Isaac击败Satan
	Mom's Lipstick	提升子弹的射程	–
	Mom's Perfume	提升子弹射速，且有一定几率射出能使敌人恐惧的黄色子弹	–
	Mom's Purse	使角色获得1个额外的饰品栏	–
	Mom's Underwear	提升基础射程	–
	Mom's Wig	每隔一段时间都会召唤出蓝蜘蛛，最多同时出现5只	–
	Money = Power	根据所获得的硬币数对伤害进行加成	–
	Mongo Baby	召唤1个能够进行射击的随从，子弹效果会随机从另1个随从处复制，如果没有其它随从将射出普通子弹	–
	Monstro's Lung	增加伤害的同时让攻击变为蓄力射击，蓄力后子弹会变为无数小子弹进行散射	–
	Mr. Mega	使角色获得5枚炸弹，并让炸弹的体积更大、爆炸范围更广、伤害更高	摧毁10个蓝色石头

图标	名称	效果	解锁方式
	The Mulligan	子弹击中敌人后有一定几率产生1只蓝色苍蝇	–
	Mutant Spider	1次能够发射4颗子弹，但射速降低	–
	My Reflection	提升子弹的射程与飞行速度，且会往回飞一段距离	击败It Lives
	Mysterious Liquid	子弹在击中敌人或障碍物后，会在地面上形成能对敌人造成伤害的绿色液体	–
	Mystery Sack	召唤出1个随从，在每通过2个房间后随机掉落1件掉落物	用Eden通过Dark Room
	Number One	使子弹变为黄色，提升射速的同时降低射程	–
	Odd Mushroom (Large)	获得1个心之容器，提升子弹的伤害与射程，但会降低射速	–
	Odd Mushroom (Thin)	提升角色移动速度与子弹射速，但会降低伤害	–
	Old Bandage	获得1个空的心之容器，且在受到伤害时有一定几率掉落1颗红心	–
	Ouija Board	使子弹能够穿透障碍物	–
	The Pact	获得2颗魂之心，提升伤害的同时降低射速	–
	Pageant Boy	在角色周围产生数枚硬币	–
	The Parasite	让子弹在碰到敌人后能够分裂成2个，之后碰到敌人还会继续分裂，单伤害和体积会依次减少	捡到以下道具的其中2件：Bob's Rotten Head、Dead Cat、Cricket's Head、Tammy's Head
	The Peeper	召唤1个能够在房间里自由移动且对敌人造成伤害的随从	–
	Pentagram	提升基础伤害且提升恶魔房的出现几率	–
	PHD	获得时会回复所有红心且掉落1颗胶囊，此后获得的胶囊不会带有负面效果且会显示胶囊名称	–
	Pisces	提升子弹的体积与射速，并使子弹有一定几率击退敌人	–
	Piggy Bank	获得时会掉落3枚硬币，此后每次收到伤害就会额外掉落1枚硬币	–
	Placenta	获得1颗心之容器，且恢复1颗红心	–
	Polyphemus	子弹的体积变大且伤害增加，在击败敌人后能够缩小体积继续飞行	–
	Proptosis	子弹射出后的伤害提升，随后会逐渐变小且降低伤害	–
	Punching Bag	召唤1个能够在房间内随意走动吸引敌人，且能抵挡攻击的随从	–
	Pyro	获得99枚炸弹	–
	Pyromaniac	获得5枚炸弹，且受到炸弹伤害时会回复1颗红心	–
	A Quarter	获得25枚硬币	第8次击败Mom's Heart
	Rainbow Baby	召唤1个能够发射彩虹子弹的随从	–
	Raw Liver	回复所有红心且获得2个心之容器	–
	The Relic	每通过5个房间就掉落1颗魂之心	用Magdalene击败Isaac（BOSS）
	Robo–Baby	召唤1个会对敌人发射激光的随从	–
	Robo–Baby 2.0	召唤1个会对敌人发射激光且能用射击键控制移动的随从	完成挑战16

图标	名称	效果	解锁方式
	Roid Rage	提升移动速度与射程	–
	Rosary	获得3颗魂之心且提升信仰，增加商店出售The Bible的几率	–
	Rotten Baby	召唤1个能够定时产生蓝色苍蝇攻击敌人的随从	–
	Rotten Meat	获得1个心之容器	–
	Rubber Cement	攻击接触到墙壁或敌人后便会反弹	第2次击败Mom's Heart
	Sack Of Pennies	每通过2个房间就掉落1枚硬币	用Cain击败Isaac（BOSS）
	Sacred Heart	回复所有红心并获得1颗魂之心，提升子弹的伤害与射程，且让子弹能够追踪敌人，降低子弹的射速与飞行速度	–
	Sacrificial Dagger	围绕玩家旋转，能够抵挡攻击并对触碰的敌人造成伤害	用Eve通过Chest
	Sad Bombs	获得5枚炸弹，且炸弹在爆炸的同时会朝8个方向发射子弹	–
	The Sad Onion	提升角色的基础射速	–
	Safety Pin	提升子弹的射程与飞行速度且获得1颗恶魔心	–
	Sagittarius	提升角色移动速度且使子弹能够穿透障碍物	–
	Samson's Chains	会降低角色的移动速度，但能抵挡子弹、对碰到的敌人造成伤害且能破坏障碍物	用Samson通过Boss Rush
	Scapular	每进入一个房间且当角色只有半颗红心时就会获得1颗魂之心	–
	Scorpio	子弹射速降低，但必定会使敌人中毒	–
	Screw	提升子弹的飞行速度与射速	–
	Sharp Plug	花费1颗红心后使主动道具的能量槽变满	–
	Sissy Longlegs	召唤1只会在房间内随机移动攻击敌人且能产生蓝色蜘蛛的蜘蛛型随从	–
	Sister Maggy	召唤1个会发射血色子弹的随从	–
	Skatole	所有爆炸苍蝇与红色苍蝇均变为普通苍蝇，移动速度降低的同时不再像角色发动攻击	–
	Skeleton Key	获得99把钥匙	–
	The Small Rock	提升角色基础伤害	摧毁100块蓝色石头
	Smart Fly	受到伤害后召唤出1只会持续攻击敌人的苍蝇，当前房间内持续有效	–
	SMB Super Fan!	所有状态得到提升	完成挑战14
	A Snack	获得1个心之容器	–
	Soy Milk	减小子弹的体积与伤害，但是大幅提升射速	–
	The Soul	获得2颗魂之心，使角色获得排斥敌人与攻击的能力	用The Lost通过Dark Room
	Speed Ball	提升移动速度与子弹飞行速度	–
	Spelunker Hat	经过时在地图上显示出隐藏房间与超级隐藏房间的位置	–
	Spider Bite	有几率射出能够减缓敌人移动速度的减速子弹	–
	Spider Baby	受到伤害时召唤出2只蓝色蜘蛛	–

图标	名称	效果	解锁方式
	Spirit Of The Night	获得飞行能力且能够穿越障碍物	–
	Spoon Bender	使子弹获得追踪效果	–
	Squeezy	提升子弹射速的同时掉落2颗魂之心	–
	Starter Deck	使角色能够同时持有2张卡牌，胶囊与符文会被卡牌代替	–
	Steam Sale	使商店道具变为半价	–
	Stem Cells	获得1个心之容器且恢复半颗红心，同时提升子弹飞行速度	–
	Steven	提升子弹伤害	–
	Stigmata	提升伤害且获得1个心之容器	–
	Stop Watch	进入房间后永久减慢敌人的速度	向捐款机捐献999枚硬币
	Strange Attractor	是角色的子弹能够吸引掉落物、宝箱和子弹	–
	Super Bandage	获得2颗魂之心与1个心之容器	成功制造Super Meat Girl
	Synthoil	提升基础伤害与射程	–
	Taurus	进入一个房间后速度降低，之后逐渐提速，最后获得数秒My Little Unicorn的效果	–
	Tech.5	使用角色产生第3颗眼睛，并且在攻击时随机发射一种激光	达成挑战18
	Technology	使角色的攻击方式变为射程无限的激光	–
	Technology 2	使角色在能够发射子弹的同时发射激光	–
	Tiny Planet	提高子弹的触碰范围且弹道变为围绕角色旋转直至落地	–
	The Negative	角色的红心数降到半颗后会对房间内的全体敌人造成伤害	通过5次Shoel

图标	名称	效果	解锁方式
	The Polaroid	玩家所持红心数量低于1颗且受到伤害后，就会产生一个持续5秒的护盾让角色进入无敌状态	Cathedral
	There's Options	击败BOSS时的奖励道具变为2选1	向捐款机捐献50枚硬币
	Thunder Thighs	获得1个心之容器但会降低移动速度，并且获得破坏地形障碍的能力	–
	Toothpicks	提升子弹的射速以及飞行速度	–
	Torn Photo	提升子弹的射速以及飞行速度	–
	Tough Love	发射的子弹可能变为牙齿，伤害为普通子弹的3.2倍	–
	Transcendence	使角色获得飞行能力	第3次击败Mom's Hearts
	Treasure Map	在地图上显示除超级隐藏房间外的房间分布	–
	Trinity Shield	在角色面前产生1个能够抵挡正面伤害的护盾	–
	The Wafer	使角色受到的所有伤害都变为半颗心	–
	Whore Of Babylon	在红心降低到只有半颗时提升移动速度且大幅提升最终伤害	–
	Wire Coat Hanger	提升一定的基础射速	第4次击败Mom's Hearts
	Wooden Spoon	提升一定的移动速度	–
	Virgo	恢复所有红心，受伤时有一定几率产生一个能使角色在7秒内无敌的防护罩	–
	The Virus	使角色触碰到的敌人中毒	–
	X-Ray Vision	经过时自动打开隐藏房间与超级隐藏房间的入口	–

饰品

名称		效果	解锁方式
	???'s Soul	召唤1个在房间内按规定路线行进的随从，能够发射带有追踪效果的子弹。	用???通过Dark room
	AAA Battery	主动道具能量槽的最后两格能够在通过一个房间后充满	–
	Ace of Spades	提升通过房间或打开宝箱后掉落塔罗牌的几率	–
	Bible Tract	提升信仰值与获得永恒之心的几率	–
	Black Lipstick	提升邪恶值与获得恶魔心得几率	用Eve通过Dark room
	Bloody Penny	拾取硬币时有一半几率掉落半颗红心	用Samson通过Chest
	Broken Ankh	角色有一定几率以???的姿态复活	用Lazarus击败Satan
	Broken Magnet	能够吸引硬币	–
	Broken Remote	使用主动道具后将角色随机传送到本层其他房间	–
	Burnt Penny	拾取硬币时有一半几率掉落一颗炸弹	完成挑战13
	Butt Penny	角色在拾取硬币时会放屁	–
	Cain's Eye	没进入一层时有一定几率触发道具The Compass的效果	用Cain通过Chest
	Callus	免疫地形障碍物造成的伤害	–
	Cancer (Trinket)	提升子弹射速	–

名称		效果	解锁方式
	Cartridge	在受到伤害时有一定几率发动道具The Gamekid的效果	–
	Child's Heart	提升通过1个房间后以及打开宝箱后掉落红心的几率	–
	Counterfeit Penny	拾取硬币时有一般几率增加1枚硬币（破坏猜谜乞丐或金色粪便后一定几率掉落）	在猜谜乞丐处猜谜100次
	Cursed Skull	当角色拥有半颗以下红心且受到伤害时会被传送到上一个房间	–
	Curved Horn	提升子弹伤害	用Judas通过Dark Room
	Daemon's Tail	有一定几率使获得的心变为恶魔心	用Azazel击败Satan
	Eve's Bird Foot	击败敌人时有一定几率召唤出一只攻击敌人的鸟	用Eve通过Cathedral
	Fish Head	每当角色受到伤害时便会召唤一只蓝色苍蝇	–
	Flat Penny	每当拾取一枚硬币时都有一半几率掉落一把钥匙或金钥匙	–
	Flat Worm	使子弹变成带有击退效果的椭圆形子弹	–
	Goat Hoof	提升角色移动速度	–
	Hook Worm	提升射程并使子弹以左右波动的方式飞行	–
	Isaac's Fork	用一定几率在通过一个房间后回复半颗红心	–
	Isaac's Head	召唤1个能够发射子弹的随从	用Isaac通过Boss Rush

名称	效果	解锁方式	
	Judas' Tongue	需要用2个心之容器换取的道具只需1个就能换取	用Judas击败Satan
	The Left Hand	褐色宝箱和金色宝箱全部变为红色宝箱	击杀Super Pride或用Judas通过Chest
	Liberty Cap	在进入一个房间时有一定几率在当前房间内获得以下道具其中之一的效果：Mini Mush、Odd Mushroom（Large)、Odd Mushroom(Thin)	
	Lucky Toe	提升角色幸运值	炸毁20次商店老板
	Lucky Rock	每摧毁一块石头都会掉落一枚硬币	摧毁100块石头
	Maggy's Faith	在每层开始时获得一颗永恒之心	用Magdalene通过Dark Room
	Match Stick	提升通过一个房间后以及打开宝箱后获得炸弹的几率	–
	A Missing Page	受到伤害时有一定几率对当前房间内的全体敌人造成伤害	–
	Missing Poster	携带该饰品在牺牲房死亡时会获得拼图，收集齐拼图能够获得The Lost的解锁方法	用Isaac通过Dark Room
	Mom's Pearl	有一定几率让掉落的红心变为魂之心	–
	Mom's Toenail	妈妈的脚每隔1分钟便会随机踩下	–
	Monkey Paw	红心数减少到半颗时自动获得1颗恶魔心，最多触发3次	–
	Mysterious Candy	随机使角色放屁或者产生一坨粪便	–
	Mysterious Paper	角色红心数在半颗以下时，受伤后有一定几率触发道具The Polaroid或The Negative的效果，携带该饰品在牺牲房死亡时会获得拼图，收集齐拼图能够获得The Lost的解锁方法	用Eden通过Chest
	Petrified Poop	提高破坏粪便后出现掉落物的几率	–
	Paper Clip	不消耗钥匙便能打卡金色宝箱（钥匙乞丐掉落）	–

名称	效果	解锁方式	
	Pinky Eye	有一定几率发射能使敌人中毒的眼泪	–
	Purple Heart	提高精英敌人出现几率，普通挑战房便为BOSS挑战房的几率提升	–
	Push Pin	使角色有一定几率发射带有穿透效果的子弹	–
	Pulse Worm	子弹的大小会随机发生变化，不影响碰撞体积	–
	Red Patch	受到伤害时有一定几率提升攻击力，离开当前房间后攻击力提升会消失	–
	Ring Worm	提升子弹射速，并使子弹的弹道变为旋转向前	–
	Rosary Bead	提升信仰值	–
	Rusted Key	提升金色宝箱或者钥匙的出现几率	–
	Safety Cap	提升通过一个房间后或打开一个宝箱后出现胶囊的几率	–
	Samson's Lock	击败敌人后有一定几率提升角色的伤害，仅在当前房间内有效	–
	Store Credit	下一次进入商店后道具变为免费，购买一个道具后本饰品便会消失	用Lazarus通过Chest
	Swallowed Penny	每当受到伤害时都会掉落硬币	–
	The Tick	到达一个房间后减少HP在60点以上敌人15%的HP,并使角色获得1颗红心，本饰品在装备后无法丢弃或替换	–
	Umbilical Cord	当角色的红心数在半颗或以下时，在房间内召唤一个Little Steven，仅在当前房间内有效	–
	Wiggle Worm	使子弹的弹道变为S形	–
	Whip Worm	提升子弹的飞行速度与射程	–

全内置成就一览

名称	解锁方式	编号
Magdalene	同时获得7个以上的心之容器	1
Cain	同时获得55枚以上硬币	2
Judas	第1次击败Satan	3
Womb	第1次击败Mom	4
The Harbingers	第1次击败Mom	5
A Cube of Meat	第1次击败Mom	6
Book of Revelations	第1次击败Harbinger	7
A Noose	第3次击败Mom's Heart	8
The Nail	控制Azazel通过Boss Rush	9
A Quarter	第8次击败Mom's Heart	10
A Fetus in a Jar	第9次击败Mom's Heart	11
A Small Rock	破坏100个蓝色石头	12
Monstro's Tooth	首次通过章节1	13
Lil' Chubby	首次通过章节2	14
Loki's Horns	第1次击败Lokii	15
Something From The Future	通过40次章节1	16
Something Cute	通过30次章节2	17
Something Sticky	通过20次章节3	18
A Bandage	通过在1轮游戏中拾取4个Balls of Bandages来制造1个Super Bandage Girl	19
A Cross	用Magdalene击败Isaac(Boss)	20

名称	解锁方式	编号
A Bag of Pennies	用Cain击败Isaac(Boss)	21
The Book of Sin	击败过所有的7宗罪（Sins）	22
Little Gish	击败Gish	23
Little Steven	击败Steven	24
Little C.H.A.D.	击败C.H.A.D.	25
A Gamekid	进入10次街机房	26
A Halo	用The Bible击败Mom	27
Mr. Mega	摧毁10个带标记石头	28
The D6	用???击败Isaac(Boss)	29
The Scissors	死亡100次	30
The Parasite	捡到以下道具的其中2件： Bob's Rotten Head、Dead Cat、Cricket's Head、Tammy's Head	31
???	第10次击败Mom's Heart	32
Everything is Terrible!!!	第5次击败Mom's Heart	33
It Lives!	第11次击败Mom's Heart	34
Mom's Contact	在1轮游戏中捡到3个名字中带Mom的道具	35
The Necronomicon	使用4次“Death”卡牌	36
Basement Boy	无伤通过章节1	37
Spelunker Boy	无伤通过章节2	38
Dark Boy	无伤通过章节3	39
Mama's Boy	无伤通过章节4	40
Golden God!	击败??? 和The Lamb	41

名称	解锁方式	编号
Eve	不捡任何心通过2层	42
Mom's Knife	用Isaac击败Satan	43
The Razor	用Eva击败Satan	44
Guardian Angel	用Magdalene击败Satan	45
A Bag of Bombs	用Cain击败Satan	46
Demon Baby	用Azazel击败Satan	47
Forget Me Now	用???击败Satan	48
The D20	用Isaac击败???	49
Celtic Cross	用Magdalene击败???	50
Abel	用Cain击败The Lamb	51
Curved Horn	用Judas击败The Lamb	52
Sacrificial Dagger	用Eve击败???	53
Bloody Lust	用Samson击败Isaac（BOSS）	54
Blood Penny	用Samson击败???	55
Blood Rights	用Samson击败Satan	56
The Polaroid	第5次击败Isaac (Boss)	57
Dad's Key	用炸毁天使雕像后掉落的钥匙碎片拼凑出一把钥匙	58
Blue Candle	往捐款机中投放900枚硬币	59
Burnt Penny	完成挑战13	60
Lucky Toe	炸毁商店老板20次	61
Epic Fetus	完成挑战19	62
SMB Super Fan	完成挑战14	63
Counterfeit Coin	在乞丐处玩100次猜谜游戏	64
Guppy's Hairball	完成猫套装	65
A Forgotten Horseman	从天使房中获得道具10次	66
Samson	无伤通过2层	67
Something Icky！	第10次击败Isaac（BOSS）	68
Platinum God!	收集所有道具，解锁全部成就与结局（与The Lost相关的除外）	69
Isaac's Head	用Isaac完成Boss Rush房	70
Magdalene's Faith	用Magdalene击败The Lamb	71
Judas' Tongue	用Judas击败Satan	72
???'s Soul	用???击败The Lamb	73
Samson's Lock	用Samson击败The Lamb	74
Cain's Eye	用Cain击败???	75
Eve's Bird Foot	用Eve击败Isaac（BOSS）	76
The Left Hand	击败Ultra Pride,或用Judas通过Chest	77
The Negative	第5次击败Satan	78
Azazel	在1轮游戏中与恶魔进行3次交易	79
Lazarus	通过拥有4颗以上的魂之心	80
Eden	首次通过章节4	81
The Lost	解锁The Lost（解锁方式见奖杯部分）	82
Dead Boy	无伤通过章节6	83
The Real Platinum God	收集所有道具并解锁全部结局	84
Lucky Rock	摧毁100个石头	85
Cellar	击败所有 Basement中的BOSS	86
Catacombs	击败所有Caves中的BOSS	87
The Necropolis	击败所有Depths中的BOSS	88
Rune of Hagalaz	完成挑战1	89
Rune of Jera	完成挑战2	90
Rune of Ehwaz	完成挑战3	91
Rune of Dagaz	完成挑战4	92
Rune of Ansuz	完成挑战5	93
Rune of Perthro	完成挑战6	94
Rune of Berkano	完成挑战20	95
Rune of Algiz	完成挑战8	96
Chaos Card	完成挑战9	97
Credit Card	完成挑战10	98
Rules Card	完成挑战11	99
Card Against Humanity	完成挑战12	100
Swallowed Penny	完成挑战15	101
Robo–Baby 2.0	完成挑战16	102
Death's Touch	完成挑战17	103
Technology .5	完成挑战18	104
Missing No.	用Lazarus完成Boss Rush	105
Isaac's Tears	用Isaac击败Isaac(Boss)	106
Guillotine	用Judas击败Isaac(Boss)	107
Judas' Shadow	用Judas通过Boss Rush	108
Magdalene's Bow	用Magdalene通过Boss Rush	109
Cain's Other Eye	用Cain通过Boss Rush	110
Black Lipstick	用Eve通过Dark Room	111

名称	解锁方式	编号
Eve's Mascara	用Eve通过Boss Rush	112
Fate	用???通过Chest	113
???'s Only Friend	用???通过Boss Rush	114
Samson's Chains	用Samson通过Boss Rush	115
Lazarus' Rags	用Lazarus击败Isaac(Boss)	116
Broken Ankh	用Lazarus击败Satan	117
Store Credit	用Lazarus通过Chest	118
Pandora's Box	用Lazarus通过Dark Room	119
Suicide King	完成挑战7	120
Blank Card	用Eden击败Isaac(Boss)	121
Book of Secrets	用Eden击败Satan	122
Mysterious Paper	用Eden通过Chest	123
Mystery Sack	用Eden通过Dark Room	124
Undefined	用Eden通过Boss Rush	125
Satanic Bible	用Azazel击败Isaac(Boss)	126
Daemon's Tail	用Azazel击败Satan	127
Abaddon	用Azazel通过Chest	128
Isaac's Heart	用The Lost击败Isaac(Boss)	129
The Mind	用The Lost击败Satan	130
The Body	用The Lost击败???	131
The Soul	用The Lost击败The Lamb	132
The D100	用The Lost通过Boss Rush	133
Blue Map	向捐款机捐献10枚硬币	134
There's Options	向捐款机捐献50枚硬币	135
Black Candle	向捐款机捐献150枚硬币	136
Red Candle	向捐款机捐献400枚硬币	137
Stop Watch	向捐款机捐献999枚硬币	138
Wire Coat Hanger	第4次击败Mom's Heart	139
Ipecac	第6次击败Mom's Heart	140
Experimental Treatment	第7次击败Mom's Heart	141
Krampus	在恶魔房换取20次道具	142
Head of Krampus	击败Krampus	143
Super Meat Boy	捡取4个Cubes of Meat以制作1个Super Meat Boy	144
Butter Bean	破坏100个粪便	145
Little Baggy	获得以下道具中的任2个：roid rage、 the virus、growth hormones,、experimental treatment、speed ball	146
Blood Bag	使用30次献血机	147
The D4	炸毁30次老虎机	148
Missing Poster	用Isaac通过Dark Room	149
Rubber Cement	第2次击败Mom's Heart	150
Store Upgrade lv.1	向捐款机捐献20枚硬币	151
Store Upgrade lv.2	向捐款机捐献100枚硬币	152
Store Upgrade lv.3	向捐款机捐献200枚硬币	153
Store Upgrade lv.4	向捐款机捐献600枚硬币	154
Angels	通过章节6	155
Godhead	用The Lost在Hard模式击败Mom's Heart, Isaac (Boss), Satan, ??? (Boss), The Lamb,并且通过Boss Rush	156
Darkness Falls	第11次击败Mom's Heart	157
The Tank	解锁Magdalene	158
Solar System	在有3个环绕无的情况下通关	159
Suicide King	解锁It Lives	160
Cat Got Your Tongue	获得猫套装	161
Demo Man	解锁Dr. Fetus	162
Cursed!	解锁Magdalene	163
Glass Cannon	解锁Epic Fetus和Loki's Horns	164
The Family Man	解锁Dad's Key	165
Purist	第1次击败Mom	166
Lost Baby	用Isaac在Hard模式击败Mom's Heart	167
Cute Baby	用Magdalene在Hard模式击败Mom's Heart	168
Crow Baby	用Eve在Hard模式击败Mom's Heart	169
Shadow Baby	用Judas在Hard模式击败Mom's Heart	170
Glass Baby	用Cain在Hard模式击败Mom's Heart	171
Wrapped Baby	用Azazel在Hard模式击败Mom's Heart	172
Begotten Baby	用Lazarus在Hard模式击败Mom's Heart	173
Dead Baby	用???在Hard模式击败Mom's Heart	174
–0– Baby	用The Lost在Hard模式击败Mom's Heart	175
Glitch Baby	用Eden在Hard模式击败Mom's Heart	176
Fighting Baby	用Samson在Hard模式击败Mom's Heart	177
Lord of the Flies	获得苍蝇套	178

种子

玩家在开始游戏前的选人画面中按△键就能进入种子输入画面，种子可以理解为游戏中的作弊码，输入后能够使关卡构成与角色属性处于一个固定的状态下开始游戏。不过，在输入种子后进行的一轮游戏中将无法解锁内置成就以及奖杯。此外，有一部分较为特殊的种子，它能够改变游戏的一定设定与规则，下面便列出一些供大家参考。

特殊种子一览

种子代码	效果
ALLEGR0	使背景音乐加速
ANDANTE	使背景音乐减速
BASEMENT	无限重复关卡BASEMENT
BL1NDEYE	敌人变为隐形
BLOOOODY	击败敌人后的出血量更多
B00BT00B	游戏画面带有特殊滤镜效果
BRTLB0NS	角色只要受到一下伤害就会死亡
BRWNSNKE	角色在行走时会留下粪便
C0NFETT1	敌人全部处于混乱状态
CAMOK1DD	角色变为半透明
CAMODROP	掉落物变为隐形
CHAMP10N	使所有能变为拥有精英敌人版本的敌人变为精英敌人
CHRSTMAS	角色带上一顶圣诞帽
CLSTRPHO	所有敌人变得友好
COCKFGHT	所有敌人陷入魅惑状态
COMEBACK	被击败的敌人会在角色回到该房间后重复刷新
DONTSTOP	角色在静止状态下就会受伤
DRAWKCAB	移动与射击操作变为反方向
DYSLEXIA	游戏中的文本文字被打乱
DYSLEXIC	效果同上
FACEDOWN	塔罗牌在捡起后处于未识别状态
FARTSNDS	所有的音效都变为放屁声
FEARM1NT	所有敌人陷入恐惧状态
FRA1DN0T	敌人每过一段时间就会陷入恐惧状态
FREE2PAY	开场时拥有69枚硬币，但每次获取道具都需要消耗硬币
GGGGGGGG	不会出现宝物房
HARDHARD	所有攻击都会造成至少1颗心级别的伤害
HARTBEAT	背景音乐速度会随着角色生命值降低而减慢
HOHOHOHO	效果与CHRSTMAS相同.
IMNOBODY	角色变得完全看不见
KEEPAWAY	道具会主动远离角色
KEEPTRAK	地图与生命槽变得不可见
LARGHET0	背景音乐变得十分缓慢
MED1C1NE	所有胶囊的名称与描述变为???
PAY2PLAY	效果与FREE2PAY相同
PAC1F1SM	所有房间房门打开，但敌人均无敌，BOSS房的楼梯需要等待1分钟后才会出现
PAC1F1ST	效果同上
PTCHBLCK	角色与子弹均变为黑色
SLOW4ME2	背景音乐播放速度与角色移动速度相关
TEARGL0W	射出的子弹发光
THEBLANK	角色变得没有脸
THEGHOST	每经过45秒就会响起水滴声，再过5秒后角色会受到伤害
T1NYD0ME	角色的头变小
T0PHEAVY	角色的头变大
WHOAWHAT	角色、敌人、地面、道具以及掉落物的颜色变得一致

奖杯相关

综述

本作是一款游戏内容极为丰富的作品，但也正因为如此，想要获得本作的全部奖杯会是一件非常困难的事情。抛开众多的随机要素不谈，光是全角色、全关卡、全结局等内容就十分消耗时间，而全内置成就的达成更是劳神费心。不过比较好的一点是，主机版的Cross Save功能可以当做一个临时存档工具，善用的话能够节省不少时间。不过话虽如此，想要白金本作还是需要花上200小时的时间，运气不少的情况下花上300小时也是有可能的，想要挑战白金的玩家还需做好心理准备。

奖杯列表

奖杯名称	属性	取得方法
Platinum	白金	获得所有奖杯
Isaac's Tears	铜杯	用Isaac击败Isaac（BOSS）
Mom's Knife	铜杯	用Isaac击败Satan
Isaac's Heart	铜杯	用The Lost击败Isaac（BOSS）
The Mind	铜杯	用The Lost击败Satan
Magdalene	铜杯	同时拥有7颗以上红心
The Relic	铜杯	用Magdalene击败Isaac（BOSS）
Guardian Angel	铜杯	用Magdalene击败Satan
Cain	铜杯	同时拥有55枚以上硬币
The Coin Bag	铜杯	用Cain击败Isaac（Cain）
The Bomb Bag	铜杯	用Cain击败Satan
Judas	铜杯	击败Satan
The Guillotine	铜杯	用Judas击败Isaac（BOSS）
Judas' Tongue	铜杯	用Judas击败Satan
Eve	铜杯	不捡取任何心连续通过2层
Eve's Bird Foot	铜杯	用Eve击败Isaac（BOSS）
The Razor	铜杯	用Eva击败Satan
Samson	铜杯	无伤连续通过2层
Bloody Lust	铜杯	用Samson击败Isaac（BOSS）
Blood Rights	铜杯	用Samson击败Satan
Azazel	铜杯	在1轮游戏中进行3次恶魔交易
The Satanic Bible	铜杯	用Azazel击败Isaac（BOSS）
Daemon's Tail	铜杯	用Azazel击败Satan
Lazarus	铜杯	同时拥有4颗以上的魂之心
Lazarus' Rags	铜杯	用Lazarus击败Isaac（BOSS）
Broken Ankh	铜杯	用Lazarus击败Satan
Eden	铜杯	第1次通过Womb
A Blank Card	铜杯	用Eden击败Isaac（BOSS）
The Book Of Secrets	铜杯	用Eden击败Satan
Something from the future	铜杯	通过40次章节1
Something Cute	铜杯	通过30次章节2
Something sticky	铜杯	通过20次章节3
Basement Boy	铜杯	无伤通过Basement/Cellar
Spelunker Boy	铜杯	无伤通过Caves/Catacombs
Dark Boy	铜杯	无伤通过Depths/Necropolis
Mama's Boy	铜杯	无伤通过Womb/Utero
Dead Boy	铜杯	无伤通过Chest或Dark Room
Challenges	铜杯	完成全部20个挑战
Boss Rush	银杯	通过Boss Rush
Dark Room	铜杯	通过Dark Room
The Chest	铜杯	通过The Chest
Lost Poster	铜杯	用Isaac通过Dark Room
Little Baggy	铜杯	收集以下道具中的任2个：Roid Rage、The Virus、Growth Hormones、Experimental Treatment、Speed Ball
The Womb	铜杯	击败Mom
The Halo	铜杯	用The Bible击败Mom
Transcendence	铜杯	击败3次Mom's Heart
Everything Is Terrible	铜杯	击败5次Mom's Heart
A Quarter	铜杯	击败8次Mom's Heart
A Fetus In A Jar	铜杯	击败9次Mom's Heart
Blue Baby	铜杯	击败10次Mom's Heart
It Lives	铜杯	击败11次Mom's Heart
Forget Me Now	铜杯	用???击败Satan
The Book Of Sin	铜杯	击败所有七宗罪BOSS
The Polaroid	铜杯	通过5次Cathedral
The Negative	铜杯	通过5次Shoel
Golden God	银杯	击败？？？和The Lamb
Platinum God	金杯	收集所有道具、解锁全部内置成就与结局
The Lost	铜杯	解锁The Lost
#59Real Platinum God	金杯	100%完成游戏

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·从PSM破解PSV·破解促使3DS大火·官方关注PS4新型破解方式·Xbox One全球联保

虽然任天堂表示NX不会在本次E3上展出，但纱迦通过特殊渠道得到了一些内幕消息。NX指一台掌机和一部主机，掌机为720p，触摸屏，双摇杆，单屏，性能略强于PSV。主机性能则是略强于PS4。由于没有图片佐证，尚不能断定其真伪。至少听起来还是挺给力的。

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

品牌 / 型号		价格
主机	PSV-2000主机（行货）	1299元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1559元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：最近半个月PSV又有小幅跌价，港版主机的发货价甚至已经跌破千元，主机的售价也在1000元出头，几乎和日版主机相同，只有红黑色和蓝黑色价格较高。港版价格的下跌也导致最近日版PSV在国内逐渐减少，非行货主机中港版重新占据了上风。而在国行方面，

▲PSM或许将为PSV的破解带来新的希望？

带有8GB卡的首发版PSV线下门店在1250元左右，比线上的官方价格略低，推荐购入。同样在现有价格情况下，还是更为推崇选择行货主机，行货的劣势在于PSN，不过平时只打游戏的话，影响并不大。另外，在上期我们还提到了PSV破解PSP模式的介绍，而在这期的截稿前，知名的Wololo网站上有开发者爆出PSM订阅有可能破解PSV主机的消息。这也导致了近期PSM订阅服务直线上升，不过PSM服务索尼已经准备在5月31日关闭，所以不少玩家可能很难订阅。虽然目前不确定是否订阅PSM就可以带来主机破解，但还是很有可能扩展PSV未来的用途，比如在自制软件方面，有条件的话还是尽量订阅吧。玩家需要做的只是下载Developer Assistant，港服玩家可以直接用PSV打开https://psm.playstation.net/static/general/all/devassistant.html去下载，日服和美服在PSN中搜索下载即可。另外国服用户如果有破解的PS3，可以从互联网上下载一个PSM助手的PKG安装文件，然后将PKG安装到PS3上，通过破解的PS3主机登陆帐户，之后在从电脑上用数据线通过软件OPEN QCMA来连接PSV，之后在PSV上打开内容管理器，用USB数据线从PS3复制PKG文件到PSV即可。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1299元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1050元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	290元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV原装耳机（港版）	120元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元
16GB索尼原装PSV记忆卡	188元		

02 3DS 购机推荐套餐

[illegible]		[illegible]
主机	N3DS LL主机（日版，9.2系统）	1100元
烧录卡	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
电源	N3DS LL专用变压器	20元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1539元
近期推荐购入指数		9

▲日版N3DS系统均在9.2系统以下，N3DS LL则出现缺货问题，9.2系统主机价格高企。

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：N3DS主机系列破解之后，国内的市场也开始出现分化。小屏幕的N3DS国内货源充足，市场中出售的主机系统均在9.2以下，可以使用GateWay 3DS直接破解，日版目前的价格在900元左右。而大屏幕的N3DS LL在国内缺货严重，目前大部分主机为9.4系统，只可使用SKY3DS游戏，少部分在9.2系统以下，可以使用GateWay 3DS。现在两种系统版本的主机差价在50~100元左右，如果追求完美破解的话，还是建议选择9.2系统以下的主机，方便以后的体验。不过很多商家也在捆绑销售9.2系统的N3DS LL，搭配32GB的TF卡售价在1600元左右，考虑到还要进行一定的破解，价格还是可以接受的，不会使用《立体忍者》和《塞尔达》破解N3DS的玩家建议直接选购破解好的套餐型主机。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版，9.2系统）	900元	SKY3DS（支持9.5系统）	390元
N3DS LL主机（日版，9.2系统以上）	1050元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版，9.2系统）	1100元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元

03 索尼家用机购机推荐套餐

主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元
总计		2899元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：和PSV的状态相同，近期PS4港版主机价格继续下挫，报价已经在2200元左右浮动，和日版主机价格相近，而配备的摄像头版本也只有2500多元，比起行货来说有着相当大的优势，同时考虑到港版的PS4主机在PSN上没有进行封锁，所以这段时间的港版主机销量有明显的提升。而日版主机因为货源关系，部分商家已经断货，有需求的玩家需要提前了解下日版主机是否有货。行货主机在线下渠道没有官方发票的情况下在2700元左右，比官方价格要低不少。此外，国外最近还爆出巴西已经有商家开始出售PS4数字盗版游戏，售价在60～80元一个。而且重要的是此种破解方式并非是国内商家惯用的帐号分享（即合购这种方式），而是通过DUMP数字游戏，再复制NAND、BIOS和游戏数据到另一台机器的硬盘上，不过这种破解依然使用了两个游戏帐号。现在索尼官方已经对这次事件表示了关注，并进行了警告。从原理上说，这样的破解和合购类似，在现有情况下对PS4进行完全破解恐怕还是天方夜谭的，玩家不必报多高的期待。

▲最近爆出的PS4破解消息只是类似于合购的游戏分享，并非自制系统这种深层次破解。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2250元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，港版）	2550元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元		

04 微软家用机购机推荐套餐

主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2250元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2250元
近期推荐购入指数		9

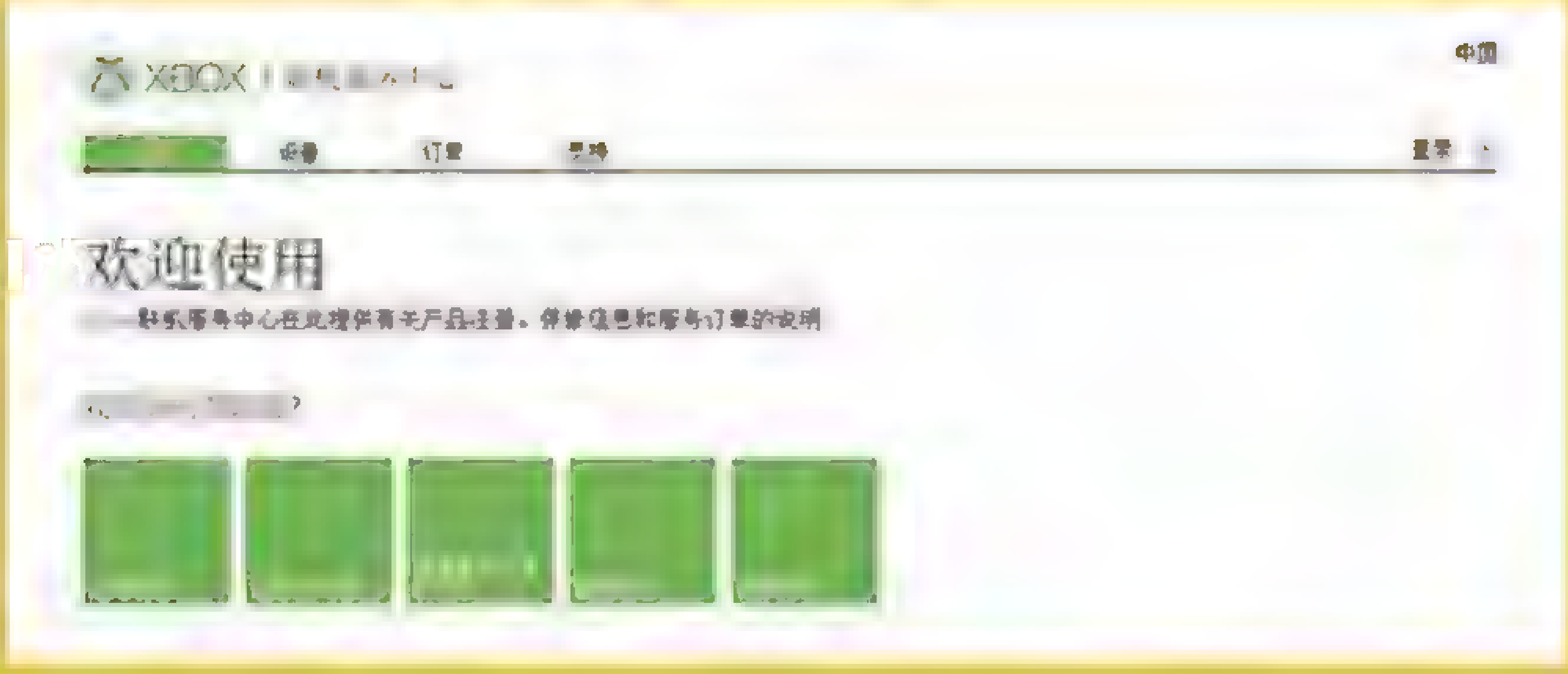
备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2750元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2300元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2250元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港版，白色《日落过载》同捆）	3050元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	4299元		

点评：最近两周Xbox One的价格是主机当中最稳定的，没有太大的变化。日版Xbox One主机有少量到货，价格和台版接近，有的报价要更低一些，这对想选购主机的玩家来说也算有了新的选择。另外前段时间有玩家提到微软的Xbox One实行的保修策略是全球联保，和苹果类似，经过核实发现目前微软的保修确实是全球联保，自从去年10月行货上市之后，其他版本的主机就可在国内进行保修了。不过微软的保修通常是更换主机，如果你把港版或韩版主机换成锁服的国行主机，在理论上还是有些吃亏的。但对于其他配件微软也是提供保修更换的，比如手柄、耳麦、Kinect等，所以在微软官方注册下设备进行保修还是没有问题的。想要保修的玩家只需要登录微软的网站https://myservice.xbox.com/zh-CN/pages/welcome.aspx，选择注册设备，填写上自己需要注册的信息即可。找不到序列号的玩家可以在系统版本中查看，是12位的纯数字。注册成功之后所有关联的配件都可以进行保修，微软的保修是上门收件服务，填写正确的地址，快递员会在工作日上门取件，完成维修后再寄出，整个过程在一周时间，效率还是比较高的。购买其他版本主机的玩家建议注册设备进行保修维护，微软的保修时间是一年，保修到期时间可以在注册后看到，为了保证游戏的体验，玩家还是尽量进行此操作。

■玩家设计的Xbox One SLIM概念图。



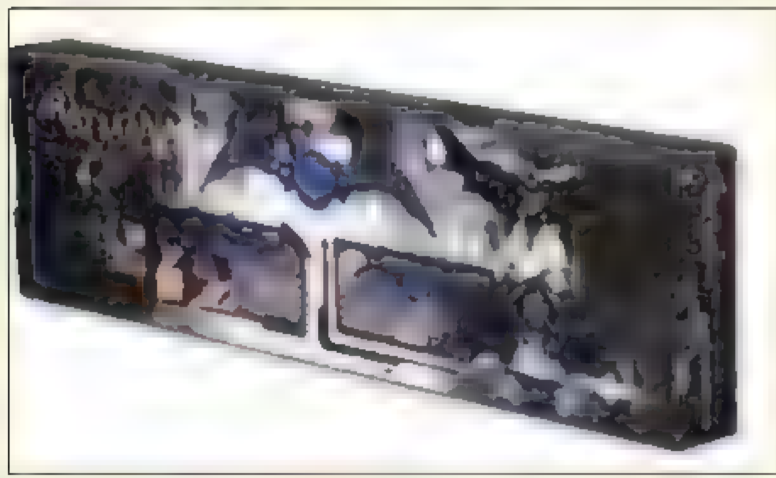
▲微软为Xbox One提供的是全球联保服务，包括配件维修，玩家购买水货主机后也记得到官网去注册设备获得保修。

市场报价信息更新截至2015年5月27日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

多边共享 Fun Factory

极致压榨——韦恩老爷的资本世界

说到美式漫画，不得不提的就是恩恩怨怨纠葛了半个世纪的DC和漫威两大业界元老。近年来抱着迪士尼大腿依赖电影产业扩展产品线的漫威在影响和收益上早已绝尘而去，纵观DC阵营则只剩下超人和蝙蝠侠韦恩老爷尚可与之抗衡。但是《超人大战蝙蝠侠》的电影今年上映无望，DC也只能在《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的游戏上来下些功夫压榨韦恩老爷的品牌价值，于是游戏的限定内容和周边开始源源不绝的推出。



游戏的特别版本信息已经公布，该版本除了包括游戏本体以外，还赠送蝙蝠侠漫画初次登场特别服装以及蝙蝠侠独家限量版二十五周年精装图文小说一本。同时网络上已有传言称"《阿克汉姆》系列"游戏前三作的HD重制计划也已经提上了日程，虽然只是传言，但是对于这样一款重制版来说应该还是有不少玩家会去期待。而除了游戏的相关产品之外，炫酷的蝙蝠车，各种造型和风格的模型手办也借势公布。作为手办的发行方，Square Enix近年来全线推出了阿克汉姆游戏系列的可动手办，除了骑士和老爷外，罗宾和小丑等人气角色都悉数登场，近日更是推出了蝙蝠侠的完全原创日系造型手办。目前，全系列模型数量已达九款，玩具全身可动，1/6比例大小附带可更换表情和人物动作及造型配件，每个售价10,584日元。抛开购买与否不谈，这些精致的玩具即使是看看也算饱了眼福。

当然，对于模型手办可能会有人觉得只能作为观赏摆在柜子里性价比不高，那么接下来这款周边就不单单是放在柜子里看的玩具而已了。6月23日，实物比例LED蝙蝠飞镖也将与游戏同步发售，官方确定将会在NECA和GameStop平台进行售卖，当然其他平台也一定能买的到，只是可能价格会有一定浮动。商品内有等比例蝙蝠镖一枚，附带LED造型灯，内置可用隐秘按钮开启飞镖的弹簧机关，附带专用电池，售价为29.99美元。折合价格只有一百多元的蝙蝠飞镖造型炫酷物美价廉，不论是专业Coser拿来作为摆拍道具，还是玩家买来自卫防狼都是极佳的选择。

为了游戏宣传本作在城市广告的投入同样是空前的级别，虽然游戏尚未发售我们无法去猜测销量。但是本作从宣传营销，再到周边资源开发已经是物尽其用了，作为最强漫改游戏，蝙蝠侠这棵DC的最大摇钱树，韦恩老爷也是拼了命的在为东家创造资本价值啊。

漫画界的"民俗学者"——森薰

梦叶 提供

之前在机缘巧合下接触到了《少女新娘物语》(乙嫁语り，日文简称《姐嫁》)这部漫画，就之便一发不可收拾，这里就为大家介绍一下这位漫画界的"民俗学者"——森薰老师(1978年9月18日，女)。

早在2005年森薰老师就凭借《艾玛》(エマ，又名英国恋物语)在日本第9届文化厅媒体艺术祭上荣获漫画优秀奖，本书以维多利亚时期的英国为背景，讲述了身分低微的女仆艾玛与富家少爷威廉·琼斯相知相恋的温馨故事(同名动画也于2005年4月新番在日本开播)。其实森薰老师刚出道时(2001《Comic Beam》)就喜欢选择相同的时间背景和人物背景进行创作(主要因为森薰是重度女仆控)。去年又凭借之前提到的《少女新娘物语》摘得日本2014年漫画大赏的桂冠。

森薰老师之所以会被称之为漫画界的"民俗学者"，主要得益于她本人细腻的笔触，对各种史料的考证以及独具风格的还原，不论从作画细节还是故事叙述方面都具有着小说般的阅读感，凭借老练的分镜运用单凭画面就可呈现出完整的故事，不论是《艾玛》还是《姐嫁》对于作品中所涉及到的文化背景，民族风情的还原都非常到位，例如前者的贵族礼仪、仆从文化等，后者则包含了更多少数民族的生活习俗，从饮食、服装到建筑风格等细节的还原都

让人叹服，然而森薰老师也在普漫画日后谈中坦言，自己从来没有亲历过那种环境，一切都来源于大量的资料搜集（简单来说就是靠想象……）。

由于笔者本人就是作品中出现的少数民族一员，作品中感同身受的共鸣点非常多，这里就特别向喜欢同类作品的玩家推荐一下。除了以上两款作品森薰老师还曾推出过《雪莉》和《森薰拾遗集》等短篇作品，其中收录了不少别具一格的小故事，感兴趣的玩家也可以一起找来拜读。

■女仆艾玛

■森薰老师的作画环境（果然是女仆醒目）。

■就算是彩稿依然具有着一种泛黄老照片的感觉。

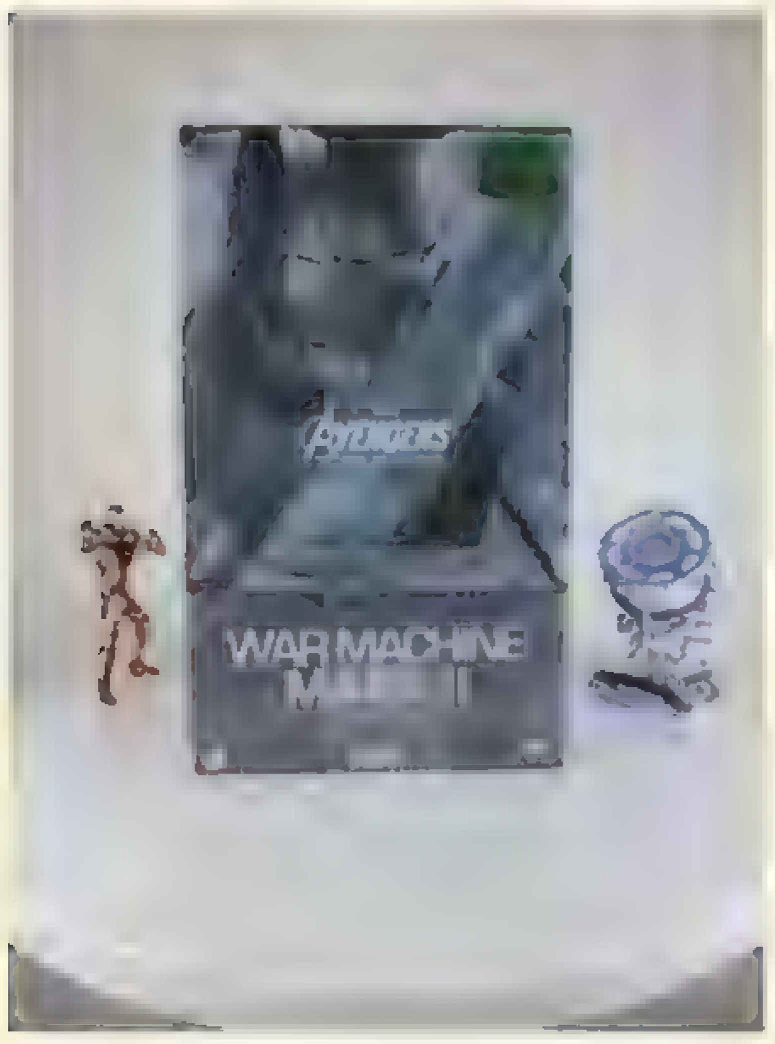
■对民俗服饰的纹理图案描绘让人拜服。

■建筑和家饰的民族特色也忠实还原。

战争机器MK2 3.0(压铸合金) FROM《复仇者联盟II—奥创纪元》

PVC、合金材质 已上色完成品
出品商：HOTTOYS
发售日：2015年4月
售价：2200港币（约1750元）

用材：5
颜色：5
外观：5
娱乐：4
收藏：5



随着《复仇者联盟II—奥创纪元》在全球的热映，各大模型厂商也都动作频频地推出了自己的系列可动人偶。作为业界龙头的HOTTOYS，也必然不会落后，早在电影上映之前，就已经公布了黑寡妇、鹰眼、美国队长、钢铁侠MK43等做工精良的模型人偶作品，并凭借高还原度和优秀的涂装等因素，在业界和玩家中获得了广泛好评。

4月底，就在电影于香港上映之后几天，HT推出了在电影中拥有不俗表现的战争机器MK2模型人偶，并将此款列为2015年4月的香港会展限定版模型。

虽说这款作品属于压铸合金战争机器MK2 2.0和钢铁爱国者的模具重涂之作，但公平地说，这款作品还是具备一定诚意的。

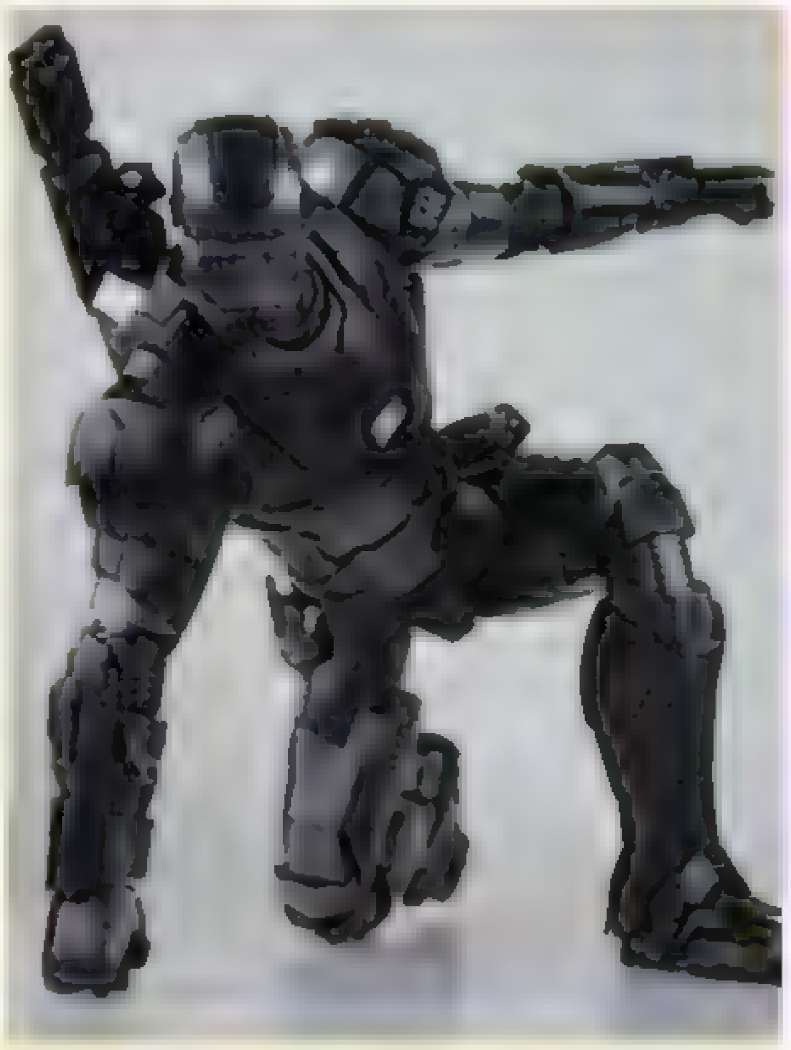
首先是涂装方面，和前作战争机器2.0相比，本款的涂装色彩更加还原电影设定，机体LOGO也更加清晰。本款在更新配色涂装之后，还进一步追加了轻战损和掉漆涂装，使得整体给人的感觉更加真实。另外，涂装方面还取消了2.0版本一些不必要的细节来还原电影设定，例如2.0的红眼圈、胸灯的红色边框。

本体设计方面，虽和2.0版本以及钢铁爱国者使用了同一款模具，但却有着细微的差别，值得注意的是战争机器3.0的胯部下拉机构在经过再加工之后，使结构更加巧妙合理，一改钢铁爱国者拉出胯部之后松垮的毛病，另外后背的合金电池盖也不像战争机器2.0那么过分紧实了。此外本体的可动性和之前相比倒是变化不大，不过却因为胯部下拉机构的调整，使模型摆出钢铁侠招牌的砸地动作更加容易了。

本款的配件方面，除了战争机器标配的肩炮、可替换手之外，还追加了一个罗德上校的真人头雕，和钢铁爱国者相比，这颗头雕的涂装更加细腻，细节也更为传神。

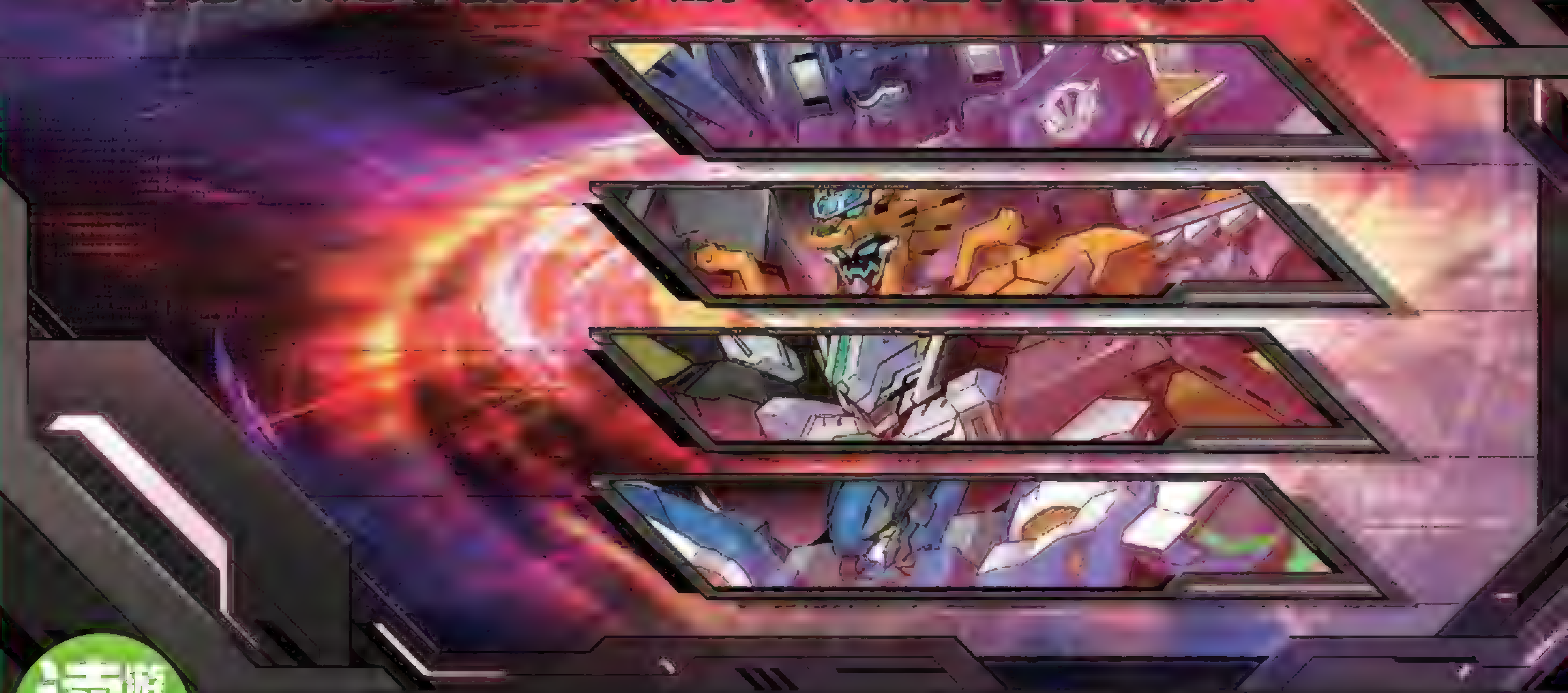
最后说说产品的外包装和附赠的地台吧。可以看出，战争机器3.0的外包装设计和HT推出的《复仇者联盟II—奥创纪元》系列人偶保持了一样的风格，但主色调采用了战争机器的深灰和浅灰配色，包装的样式沿用压铸合金系列上下分体设计，看上去大气又上档次。地台则是本款模型的一个槽点，如果说之前HT推出的钢铁侠3的“酱油机”塑料侠没配送发光地台还能说得过去的话，那么身为压铸合金系列，而且又在《奥创纪元》中有较为关键贡献的战争机器MK2没有配送发光地台，实属不该，就算不给发光地台，好歹战争机器也是在对抗奥创的时候有过战功的，给个奥创杂兵尸体的地台不过分吧？

总结一下，HT压铸合金战争机器MK2 3.0身为会场限定，既有诚意也有不足，诚意在于优质的配色和旧化战损涂装、细节上的再加工和一个高还原度的真人头雕，而不足的地方则在于过于简陋的地台显得与本体搭配起来十分违和。适合人群则是钢铁侠和复仇者联盟制霸党以及未入手战争机器MK2 2.0的玩家。



神话的尽头·Z之终局

——《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》剧情概要



读游戏 GAME STUDY

从初代 Z 立项到《天狱篇》发售，十年来惟一的主机平台版权机战系列作品终于完结了。笔者按照惯例写下这篇剧情概要，与喜爱机战的朋友共同分享（围观）这 Z 之终局（填坑）。

由于笔力、篇幅和成稿时间等限制，本文将只记录与主线剧情有关的内容，会省去部分支线剧情或细节叙述。

文 阿修罗　编 乙太　美编 心の永恒

新地球皇国

Z-BLUE 的战士们在反螺旋族的宇宙实现了天元突破，击败了反螺旋族的绝对绝望魔神（グランゼ－ボマ）。战斗的最后，反螺旋族们将对抗“根源的灾厄”的重任托付给了 Z-BLUE。

11 月 11 日，Z-BLUE 成功返回地球，见证时之牢狱的次元牢笼破坏的瞬间。但在那之前，他们遭遇了一支和杰米尼斯使用同样机动兵器的部队。这支部队的指挥官是自称鬼宿的尸空，和杰米尼斯都隶属于一个叫作“恒星黄道”的组织。尸空如同玩耍一般和 Z-BLUE 进行了短暂的交锋。似乎是在验证了 Z-BLUE 的实力后，他迅速地离开了战场。就在这时，时之牢狱终于破坏了。随着次元牢笼的破裂，Z-BLUE 发现次元结界的另外一面，竟然存在着一个绿色的地球。众人还没有来得及震惊，早就守候在次元结界之外的恒星黄道大部队已经展开了对地球的猛攻。经过与反螺旋族和尸空的战斗，Z-BLUE 根本没有时间进行修理和补给。但是面对这样的大军，能够第一时间进行抵抗的也只有这帮钢之守护者了。

在不得已的情况下，布莱德总司令下令 Z-BLUE 分成几个分队，前往几个主要战场对抗恒星黄道的入侵。但敌人的数量实在过于庞大，无论是 Z-BLUE 还是地球连邦军都无法与之抗衡。不到几天的时间里，以翠星（以下“翠星”）为基地的星间军事联合恒星黄道就攻占了蓝星（以下“蓝星”）的大部分地区。他们宣布在蓝星成立新地球皇国（Gaia Empire），在西伯利亚地区建立起政治中心幽魂巴比伦（Wrath Babylon），并开始在地球各处建设光之缆（Ray Line）和军事基地，并以各军事基地为中心对地球展开统治。地球连邦军几乎处于被压制的状态，而 Z-BLUE 各分队之间也互相失去联系，各自转入了地下游击战的状态。新地球皇国成立两个月之后，他们对地球的统治率已经达到了 75%。其余地方地球连邦军以及各个抵抗组织正在和皇国于胶着状态，惟一没有受到严重影响的地区就只剩下了日本。

在第 3 新东京市 NERV 总部方为战中，最强的拒绝型第 10 使徒吞噬了零号机。真嗣驾驶初号机对使徒展开攻势，并希望从使徒内部唤回绫波丽。在最要紧的关头，初号机的能量用尽，无法继续行动。失去了绫波丽的碇真嗣令初号机觉醒为疑似神化第 1 形态，在因子不完全的情况下几乎要触发第三次冲击。最后关头，一支从天而降的长枪贯穿了初号机的身体，中断了第三次冲击。但这之后第三新东京市发生了巨大的时空震动，在场的 Z-BLUE 悉数被传送到了蓝星和翠星的中间位置。在随后赶到的 CHORONO 改革派执行部队代理队长 Code Blue 的建议下，S.M.S. 和秘银为主力的大部队将前往恒星黄道的大本营翠星，一方面为了侦查敌情，一方面也是为了寻找新的战斗力。而高达部队则返回第 3 新东京市以确认时空震动带来的变化。

翠星·蓝星

前往翠星的分队在突入大气层的时候遭到恒星黄道伏击，偏离了预定前往北半球的路线，不得不降落在赤道附近的遗留之海，并在那里遇到了加尔加迪娅船团。在X高达的机师加洛德的引荐下，他们得到了船团的补给，并得以了解到翠星的一些情报。新时空震动造就了以ADW为基础的蓝星，同时也造就了以UCW为基础的翠星。不过就像蓝星融入了EVA所在的赤海一样，翠星也融入了绿色的遗留之海，以及来自其他世界的部分。之后的战斗中，Z-BLUE遇到了人类银河同盟的少年雷德。他所属的组织在银河中心与被称为西迪亚斯的人类天敌以及恒星黄道等势力进行交战，他自己却因为时空震动被传送到了翠星。

稍后，神胜平等人驾驶神宝3与Z-BLUE汇合，并带了破岚万丈的信息：前往亚美利亚大陆。在亚美利亚，Z-BLUE决定对恒星黄道的主要据点中央基地展开攻略。但是恒星黄道的珠玉持有者（Sphere Reactor）"怨嗟的魔蝎"巴比艾尔使用纳米机器产生毒素，令众人难以招架。危急关头，罗兰驾驶Turn A高达来到，利用月光碟的纳米机器消除了蝎毒。而己方的珠玉持有者"浑身是伤的狮子"兰德也及时赶到，逼退了巴比艾尔。但巴比艾尔在撤退前毁坏了中央基地，并表示皇国已经不再将重心放在翠星了，基地已经再没有利用价值了。了解到皇国的动向后，Z-BLUE一行决定返回蓝星。回程中，Topless部队也加入了Z-BLUE。这支部队全部由青少年组成，使用超能力操纵Buster Machine与宇宙怪兽进行战斗，可令人费解的是：他们的Buster Machine与典子的钢巴斯塔似乎属于不同的技术体系，而他们对抗的宇宙怪兽与时狱战役期间宇宙魔王召唤来的也是完全不同的种类。

此时的蓝星，除了皇国军继续在新日本等地镇压抵抗组织外，新吉翁和CHORONO也在暗中蠢蠢欲动。拟·阿伽玛的高达部队先后与天人的高达Maester、ZERO率领的黑之骑士团合流，但是他们的行动也多次受到巴比艾尔的干扰而失败，总体上的战况可以说是完全处于劣势。在奥布首长国，CHORONO为了控制隐藏在这里的米涅瓦·扎比而使用了欺骗的手段。面对皇国大军，卡嘉莉不得不宣布投降，与同在奥布的莉莉娜、娜娜莉以及伊斯迈尔皇女一道沦为皇国人质。而米涅瓦则在巴纳吉的努力下逃出生天，与Z-BLUE一行来到大气圈外，得到了布莱德司令指挥的拉·凯拉姆号的收容。然而新吉翁的佛伦塔尔对米涅瓦穷追不舍，受到了精神控制的玛丽妲也驾驶独角兽2号机——黑色的报丧女妖追赶而来。战斗中，利迪少尉受到报丧女妖攻击，生死不明。巴纳吉和杰尼曼一同帮助玛丽妲摆脱了报丧女妖的NT-D系统的控制，报丧女妖随后漂流到了外层空间中。此时同样在宇宙中漂流的利迪，在神秘人的指引下接触到了报丧女妖以及CHORONO教义的真相……

虽然佛伦塔尔没能从Z-BLUE手中夺回米涅瓦，他却利用哈曼曾经使用过的幼年米涅瓦替身发表了地球人类继承宣言。他声称地球连邦在皇国的攻击下已经不复存在，因此只有代表了殖民卫星利益的新吉翁才是地球人类的真正后继者。另一方面，调整者的PLANT也因为佛伦塔尔的宣言发生了异动。大和吉良从拉克丝口中得知，PLANT的调整者实际上是作为CHORONO改革派的科学家们为了实现人类进化而制造出来的。虽然这个真相很令人动摇，但是吉良并没有改变为了和平而战的决心。飞鸟真和小原节子也在此时与Z-BLUE一行合流，翠星组同时也结束了在另一个地球的战斗重返蓝星。

皇都攻略战

与翠星组合流后，Z-BLUE决定前往皇国首都幽魂巴比伦（ラース·バビロン），只要能够攻陷这里就可以破坏皇国的指挥系统。但此时早乙女有人受到时狱战役后暂时失去踪迹的随天翔未影的心灵攻击，企图利用他心中对于雪莉露和兰华之间的感情纠葛控制他的精神。幸好Aquarion EVOL在关键时刻赶到，阻止了未影的阴谋。但是未影离去前却向众人透露了失踪已久的雪莉露和兰华的去向：她们被囚禁在欧洲的新监狱岛中，皇国在这里建设终端基地，是皇都附近一个很重要的据点。考虑到莉莉娜等人也有可能被关押在新监狱岛，Z-BLUE决定在攻击幽魂巴比伦之前先拿下新监狱岛。这时，响为了变得更强，开始向节子学习机动兵器的操纵技术，并向兰德学习如何在心理上面对更大的困难。

新监狱岛作战中，Z-BLUE成功地救出了雪莉露、兰华，并意外地解救了被关押在这里的典子和钢巴斯塔，热气巴萨拿的Fire Bomber乐队也在此战中回归大部队。钢巴斯塔的回归令Z-BLUE的战力进一步得到了强化，众人下定决心必定要攻下皇都。然而，在皇都等待Z-BLUE的除了预料中的大部队外，还有巴比艾尔和尸空两大珠玉持有者。更令人震惊的是，恒星黄道的总司令施特劳斯本人也是珠玉持有者，他的珠玉"欲深的金牛"搭载在皇国的旗舰之上。虽然Z-BLUE打算以正面突破作为奇袭手段，但是精于谋略的施特劳斯早已预料到这点，他的应对方法就是用更强大的战斗力来破坏奇袭。战斗中，本来应该被封印在火星ZONE之中的阿萨金突然出现，不过这一次他的目标是恒星黄道的三个珠玉，因此暂时与Z-BLUE联手抗敌。可恒星黄道的三名珠玉持有者都已经达到了了第三阶（Third Stage），在次元力的应用上远远强于响、节子和兰德。全军覆没眼看在所难免，幸好夏亚与兽装机攻Team D以及二十一世纪警备保障会社一行从外围杀出一条血路，给众人创造了逃生道路。眼看局势不利，ZERO和布莱德司令不得不命令部队撤退。

就在众人准备撤离时，皇帝本人突然出现。在这绝望的战局中，神代响发现了惟一的胜机——当场格杀皇帝，决定发起舍身攻击。绝望和希望的冲突激发了"互争的双子"的珠玉之力，响在一瞬间也达到了第三阶的力量，他和西条凉音驾驶杰尼昂·改以难以置信的速度攻向皇帝。但是没想到这突如其来的全力一击却被皇帝以肉身挡下，杰尼昂·改反而被击飞了很远。而且在接近皇宫时，响似乎感应到了皇宫内部的某种力量，血眼再次被唤醒，失去了行动力。节子和兰德不得不冲进敌阵抢出杰尼昂，与Z-BLUE一起向地球最后的净土日本撤退。

终结的世界

在战况极度不利的情况下，志愿者部的学生生活也陷入了困境。随着学期的终结、西条凉音在降代高校实习期的结束，志愿者部的身分掩饰无法再继续下去。大部分部员都会以转学的名义离开学校，全力投入对抗皇国的战争。但即使如此，还不是最糟糕的情况——水银合金的雷纳德决定开始对秘银以及Z-BLUE发动猛攻，打算强行将千鸟要带走。察觉到自己作为倾听者的身分将会给周围的人带更多灾难，千鸟要不希望看到同学们因为自己而受到任何伤害，而决定跟随雷纳德离开。在这场战斗中，雷纳德驾驶的钢铁堕天使击坠了宗介的强弩兵，甚至打算用水银合金试作的时空震动弹将Z-BLUE及周边地区强行转移到别的空间。在时空震动发生的临界点，CHORONO改革派执行部队赶到，发动了另外一个时空震动。在两个时空震动的冲突中，Z-BLUE的部队被一分为三，其中三分之二的战力被传送到了银河中心的位置，其他成员则散落在地球各处。

幸运的是，包括宗介在内，Z-BLUE的成员没有人在这次时空震动发生意外。虽然大家分散到了宇宙各处，但是却奇迹般地经历了相似的遭遇。三支分队分别通过不同的途径得知了每12000年一次的宇宙崩坏的真相：构成宇宙的“代表存在的生命之力”与“代表消灭的死亡之力”之间互相冲突，消灭之力为了战胜存在之力而孕育出了被称为“霸虏”的破坏魔群体：目前已知的霸虏包括宇宙怪兽、Invader。从这个角度上来说，只要能够消灭霸虏，就能阻止宇宙崩坏。但实际上大家面对的是一亿两千万年的“真正的宇宙崩坏”，霸虏的数量比之前所有时候都要更多，通过消灭霸虏来阻止宇宙崩坏的成功率极低极低。而如果要进行时空修复，目前仍然缺少对特异点和大特异点的把握，不慎重行事的话反而有可能引起所有平行世界的毁灭。

在得知了这个事实后，三支分队又分别被神秘力量传送到了一个神秘空间。仪器显示这个空间位于银河中心，可它却又明显不同于众人常识中的宇宙空间。在这里，他们遭遇到了新的神秘敌人。这批敌人拥有与恒星黄道同样的机动兵器安盖洛，但是其战斗力却更加强大，他们中领队的水晶怪兽更是拥有令人震惊的作战能力；而更令人吃惊的是这批敌人的数量极其庞大，仿佛无穷无尽。面对这样的敌人，即使是Z-BLUE这样的勇士们内心也出现了敬畏和恐怖的感情。他们立刻意识到：这些敌人就是反螺旋族提到过的“根源的灾厄”，也将是他们最大的敌人。危急关头，众人再一次被神秘力量传送回了太阳系。这一次，在众人的脑海中，他们见到了一位神态悲伤的女子。大家都觉得这名神秘女子和艾德文的气质非常像。

在火星ZONE的遗迹前，Z-BLUE再度集结到了一起，而恒星黄道的部队也在此时袭来。幸运的是，破岚万丈驾驶泰坦3及时赶到前来助阵。战斗中，本来应该在时狱战役末期被加德莱特杀死的艾德文复活，并为响挡下了致命一击。随后，他又呼唤来了阿萨金和狩狼牙一同与恒星黄道战斗。击退敌人后，艾德文和阿萨金再一次与Z-BLUE分道扬镳。而万丈则给Z-BLUE带来新的消息：他得到了线报，查明了天人组织的外宇宙航行母舰天人号的所在地。为了与皇国作战，天人号以及其内部的量子演算处理机构VEDA是必不可少的战斗力，因此Z-BLUE决定冒险执行夺回天人号的作战。

日蚀行动

在天人号外围，Z-BLUE遭遇了驻守在这里的皇国军总司令施特劳斯。战斗中，兰德的“浑身是伤的狮子”和施特劳斯的“欲深的金牛”两大珠玉产生了共鸣，引发了时空震动，竟然将一度移除出这个世界的EVA一行重新转移了过来。施特劳斯中断了与兰德的战斗，向EVA发动攻击。但是由于Z-BLUE对EVA一行的保护，以及随后出现的霸虏，施特劳斯不得不放弃天人号并率部撤退。实际上，自从在第三新东京市真嗣为了救绫波丽险些触发第三次冲击，最终却导致大规模时空震动并被转移出多元世界后，在真嗣他们自己的世界里已经过去了14年。但是由于EVA的诅咒，明日香等人依然保持着14岁的外观，而她们所属的Weele是与碇真嗣、渚薰、另一个绫波丽的Nerv机构相对抗的。在找到返回自己世界的方法前，EVA一行人达成协议：不将自己世界中发生的事情和战斗告诉Z-BLUE，以路过者的身分和这些以前的战友一起战斗。随后，依附于恒星黄道的新吉翁军对天人号发动攻击。战斗中，未影再度出现。他利用EVA一行穿越到这个世界时产生的次元弯曲，再一次召唤出了沉睡在地底的Solar Aqarion，并将其转变为了神来天翅（Acient AQ）。在预言了将要到来的“那一天”后，未影带着神来天翅离开了战场。

之后，Z-BLUE收到了神秘人的来电。这个神秘人就是向万丈提供天人号位置的线人——CHORONO组织的QUEEN。QUEEN自称不属于CHORONO保守派和改革派的任一方，她表示自己痛恨多元世界，希望世界恢复原样。因此，她向Z-BLUE透露了桂木桂之外的另一个特异点奥尔逊的所在地——翠星。由于此时距离Z-BLUE在第2新东京市被时空震动弹分散战力已经过去了一个半月，皇国已经占领了蓝星的85%以上的地区，所以Z-BLUE的指挥团一致决定前往翠星。这样一方面可以压制皇国留在翠星为数不多的部队，一方面也可以将他们在蓝星的火力转移过来，为抵抗组织们制造更多机会。这个作战被命名为“日蚀行动”，而营救奥尔逊则是日蚀行动的第一环。在翠星的皇国基地，营救组遭遇了埋伏在这里的巴比艾尔。巴比艾尔企图发动珠玉术向众人下毒，却遭到节子的反击，毒性没能得到施展。虽然节子和响并没有受到蝎毒影响，但是西条凉音的里人格却被激发，在战斗中脱离了杰尼昂，与巴比艾尔一同离开了翠星。这场战斗虽然成功营救出了特异点奥尔逊，却损失了西条凉音。神代响虽然因此受到了打击，但是他却更加努力地进行特训，希望在今后的作战中能够从皇国手中夺回凉音。

为了开展日蚀行动，Z-BLUE的大部队前往了翠星的中央大陆，而分队则前往了遗留之海。在与皇国军的战斗中，巴比艾尔又用西条凉音的性命和莉莉娜等人的安危要挟神代响，同时给予响莫大的绝望和希望。原本巴比艾尔打算利用这个方法激发响对珠玉的控制力，但

是响却因为无法在希望和绝望中找到解决方法，而导致珠玉的反作用发生——精神崩坏。此时明神武发动超能力，潜入响的内心深处，与自己的哥哥马格一同将响被相反的感情撕裂的内心重新连结在了一起。超越了自我的响激发出了新的力量，利用杰尼昂的新必杀技击退了巴比艾尔。之后，施特劳斯也对Z-BLUE展开攻势，在珠玉的共鸣之下，兰德发挥出了特训的成果，引发了钢雷王的真正力量，击碎了施特劳斯的铠甲。脱去了铠甲的施特劳斯竟然是一位女子，而随着束缚自身的铠甲的消失，真名为艾露娜露娜的施特劳斯也终于得以释放出自己的战斗欲望。

另一方面，前往遗留之海的雷德发现，加尔加迪娅船团所崇拜的鲸鱿就是他所在人类银河联盟的最大敌人之一——西迪亚斯。为了阻止西迪亚斯毁灭这个地球和他所珍惜的人，雷德独自一人前往位于深海中的西迪亚斯巢穴执行歼灭任务。然而，在这里他却得知了一个令人难以置信的事实：在UCW的未来，由于夏亚将阿克西斯推向地球导致地球环境劣化，一部分人类对自身进行了改造，最终进化成了能够忍耐外宇宙残酷环境的新型生命体——西迪亚斯。这个事实让雷德一直以来的世界观彻底崩塌。此时，他得到了人类银河同盟直属上司库盖尔的召唤，加入了库盖尔所率领的新船团。雷德很快发现，库盖尔打算统一遗留之海的船团，并将其现有的社会构造改造成人类银河联盟那样的“理想”形式，而库盖尔在这个新的社会中将以“神”的身分进行统治。在库盖尔的计划中，加尔加迪娅船团就是第一个需要被武力征召的对象。雷德否定了库盖尔的计划，并发现库盖尔早已身亡，这一切都是其机体Striker的阴谋。为了保护加尔加迪娅船团，雷德重新回归Z-BLUE，与Striker展开激战。最终，在加尔加迪娅船团的翠星虫系统的帮助下，Z-BLUE终于阻止了Striker的阴谋，而失败的Striker则和乱入的Galaxy船团部队一起撤离了战场。

黑历史的阴影

在和遗留之海组合流后，Z-BLUE开始了对中央大陆南部进行解放的战斗，并得知了恒星黄道拥有一种灵子吸收系统，可以从精神力强悍的人类身上直接抽取次元力。战斗中，西条凉音驾驶时狱战役中加德莱特的座机杰米尼亚，对响和杰尼昂展开了突袭。自称阿姆布里埃尔的西条凉音号称自己才是“互争的双子”真正的所有者，她的目的就是从杰尼昂那里重新夺回珠玉。混战中，克罗激发出珠玉第三阶力量，节子却被巴比艾尔掳走。事后AG向众人坦白，杰尼昂是为了夺取“互争的双子”而开发的机体，最初选中的机师就是拥有双重人格的西条凉音。但是由于意外，最终拥有绝望和希望两种相反情感的神代响反而成为机师。为了保险起见，AG才让西条凉音以副机师的身分参与战斗。杰尼昂·改的GAI实际上是“骸”的意思，指的是缺少灵魂＝珠玉的躯体。众人虽然对AG依然抱有很大疑心，但是他提供的技术以及杰尼昂的力量是对抗皇国的战斗中必不可少的，而响本人也决定继续利用杰尼昂和AG的帮助拯救西条凉音和整个世界。

为了救出被巴比艾尔掳走的节子，Z-BLUE对翠星上最后的皇国据点展开了攻击。战斗中，阿萨金救出了节子。节子引发出第三阶的力量，重创了巴比艾尔。此时艾德文带领CHORONO改革派部队出现，打算与Z-BLUE联手击退巴比艾尔。但Z-BLUE拒绝了艾德文的请求，希望以自己的力量赢得胜利，并且希望艾德文告知一切的真相。发现Z-BLUE不再按照自己的指示行动，艾德文把Z-BLUE认定为自己的敌人，命令部队展开攻击。但是Z-BLUE的强大令艾德文也难以招架，最后他显示出了自己的真正力量，以肉身击坠了杰尼昂·改。同时，他向众人揭示出自己就是响一直追踪的“天使”的真相。受到肉体和精神双重打击的神代响因此陷入了严重的昏迷状态……

得知这一消息的阿姆布里艾尔再度袭来，想要趁响昏迷的时候夺走珠玉。而克罗在AG的指示下，强行让处于昏迷状态的响驾驶杰尼昂出击。为了帮助响，Z-BLUE的战友们在明神武的引导下接触到了响内心最深处的绝望——年幼时母亲突然暴走要杀死响，但却在最后关头以自杀阻止了自己的失常行为。在众人的鼓励以及沉睡在阿姆布里艾尔意识深处的凉音的呼唤下，响克服了内心地绝望，发动“互争的双子”珠玉之力的真正条件，是在两种相反感情同时存在的情况下，进一步超越感情的存在。AG事先已经将节子的Gunnery Carver的战斗数据输入到了杰尼昂，同时融入了布拉斯塔T上所使用的将珠玉之力直接转化为武器的系统资料，更进一步融入了钢雷王的自律性。随着响觉醒了作为珠玉持有者的第三阶状态，杰尼昂也在此时发生了新的变化，进化为了AG口中的真正形态——不惧神灵的最凶机神杰米尼昂。不过杰米尼昂并没有按照AG所预期的那样成为机械恶魔（Diablous Ex Machina），而是在响以及杰米尼昂自身的意志力作用下变身为了杰米尼昂·灵。而Z-BLUE也因为响的觉醒而获得了更强大的力量，众人合力击退了阿姆布里艾尔。之后，Z-BLUE击退了皇国军对月之民的围攻，并接受狄安娜女王的邀请前往位于月球的D.O.M.E.系统，打算向众人揭示黑历史更深处的黑暗。

多元战争期间，ZEUTH曾经在D.O.M.E.了解到了多元世界和黑历史的真相，但那并不是黑历史的全部内容。察觉到一亿两千万年一次的真正的宇宙崩坏即将到来，狄安娜女王决定唤醒沉睡在D.O.M.E.的First Newtype的意识，揭开隐藏在黑历史最深处的黑暗秘密。在UCW的最坏未来中，夏亚将阿克西斯推向地球，造成居住环境大幅劣化。但是人类之间并未因此停止战争，最终文明在Turn A的月光蝶系统下进行了重置。在那之前，幸存下来的人类关于生存做出了不同的选择：一部分人类选择前往月球或者殖民卫星生活，一部分人选择前往环境破坏相对较小的高纬度生活，另一部分人选择了在穹顶都市内繁衍。除此以外，还有一部分人打算利用纳米机器人修复地球环境，这就是遗留之海加尔加迪娅船团的翠星虫计划。当然，也有通过自我改造以增强环境适应能力的人，他们最终演化成为了西迪亚斯；而另一部分选择前往宇宙深处的人类则发展为了后来的人类银河联盟。

在这一切的背后，其实隐藏着众人所熟知的另一个名字——CHORONO。包括发动月光碟系统在内，一切的行为都出于CHORONO的意志。CHORONO作为人类进化的监视者，长久以来存在于各个平行世界。他们害怕人类的进化，将First Newtype的意识封印在了D.O.M.E.内，反而在无意中令D.O.M.E.完成生命形式的另一种进化，成为了意识的集合体。天人的创造者伊奥利亚、ADW的艾尔根·罗迪克、PLANT的克莱因派、破岚万丈的父亲破岚创造都是CHORONO改革派，而狄安娜女王的索莱尔家则是黑历史之后CHORONO最后的幸存者，虽然那时的CHORONO已经失去了存在的意义。正因为存在这样的共通性，所以高达DX才能够在没有D.O.M.E.的ADW使用卫星加农炮。就在D.O.M.E.打算向众人说出CHORONO的秘密时，未影攻击了D.O.M.E.，导致它再度陷入休眠状态。在高达DX的卫星加农炮和Turn A的月光蝶的攻势下，Z-BLUE击退了未影，他们发誓要阻止黑历史的再来。

反攻开始

就在D.O.M.E.的事情告一段落时，Z-BLUE接到警报：宇宙怪兽的攻击开始了。就在Z-BLUE和突然出现的宇宙怪兽太阳系限定种作战时，时狱战役时的那种宇宙怪兽也出现在战场。而太阳系限定种竟然对后来的宇宙怪兽发动了攻击。战斗中，诺诺觉醒为Buster Machine 7号机，并向大家揭示了真相：原来所谓的太阳系限定种宇宙怪兽其实是人类为了防御真正宇宙怪兽所制造的Buster军团，在漫长的历史中人类不仅遗忘了它们的来历，反而把它们当成了宇宙怪兽。在诺诺和Buster军团的助力下，Z-BLUE暂时击退了宇宙怪兽。

之后，Z-BLUE结束了翠星的战斗，将重返蓝星与皇国进行决战。在蓝星的外层空间，他们遭遇了互相之间正在战斗的堕天翅与皇国军。在三军混战的过程中，突然出现的不动司令将Aquarion的Amata和Mikono传送到了别的次元。在那里，他们分别见到了自己的前世——阿波罗和希尔维娅。在与Kagura会合后，Amata唤醒了新世时空震动后一直与希利乌斯、头翅沉睡在地底的阿波罗，令转变成了神来天翅的Solar Aquarion超越了12000年的时空重新现世。在两大机械天使的强大力量面前，堕天翅和皇国军双双被击退，皇国总司令艾露娜露娜也不得不承认Z-BLUE的战斗力已经远非皇都攻略战时能比。

为了彻底打败皇国、将恒星黄道赶出地球，在QUEEN的情报支援下，指挥团制定了严密的计划。一方面，首先要确保日本不被皇国军攻占；另一方面，需要在宇宙牵制住自称地球人类继承者的新吉翁军及PLANT的部队。新吉翁军在佛伦塔尔的指挥下几乎已经沦为了皇国的走狗，不谨慎应对的话很可能会对后续的作战产生影响；而同样依附于皇国的水银合金在毁灭了秘银之后，依然保持着神秘的动向，同样需要进行追踪。因此，Z-BLUE再一次兵分三路。在他们各自的任务中，Z-BLUE分别遭遇了不同的“神”——也就是所谓的高次元生命体：光之魔神宙斯、复活的奥林匹斯众神、C的世界中的集合无意识、马提阿尔教的黑幕Wiseman、宇宙魔王、祖鲁皇帝等。不同的文明选择了不同的方式来实现生命的进化，“神化”为高次元生命体。

在追踪水银合金的过程中，Z-BLUE发现了千鸟要等“倾听者”的秘密：ADW的18年前，人革联的一次不成功的时空震动试验导致了当时出生的极少数孩子获得了倾听者的能力。倾听者可以从未来获取现时地球尚未发明的各种黑科技情报，而向他们提供这些情报的人正是未来的千鸟要。因此千鸟要并不是“倾听者”，而是“倾诉者”。实际上，真正的倾诉者是18年前时空震动试验的牺牲品索菲亚，虽然索菲亚已经死去多年，但是她的精神侵入了千鸟要的身体。控制了千鸟要身体的索菲亚与已经一手掌握了水银合金的雷纳德合作，打算利用在美丽达岛建造的TARTAROS引发大规模时空震动，按照他们的意志对“歪曲的历史”进行修正。得知这一消息的宗介等人杀入美丽达岛，却发现中了雷纳德的调虎离山之计，TARTAROS实际建造在第3新东京市的废墟之中。Z-BLUE三方合流前往第3新东京市，发现雷纳德除了TARTAROS和时空震动弹外，还得到了一柄EVA 13号机使用过的圣枪，打算用来歪曲时空。战斗中，宗介的怒骂唤醒了千鸟要的意识，她拒绝了索菲亚的灵魂。随后，雷纳德的钢铁堕天使以及水银合金的地面作战部队也败在了Z-BLUE手下。但是，最后Z-BLUE还是没能阻止时空震动弹的爆发，不得不撤离战场。处于爆炸中心的宗介本来已经勿忘生还，直到最后关头移植到ARX-8烈焰魔剑上的人工智能R超越了AI的范畴，独力发动了λ-Driver的力量，用护盾抵挡住了时空震动的爆发波。

受到这次时空震动的影响，宇宙怪兽也开始全面对太阳系发动进攻。之前已经接受诺诺管理的Buster军团面对通过虫洞突然发动攻击的宇宙怪兽也陷入了苦战。在对抗宇宙怪兽的战斗中，典子从Buster军团那里接受了新的缩退炉，并与重返年轻状态的“姐姐”、“蔷薇的女王”大田霞再会。典子与霞双人合力，钢巴斯塔的炽炎再度被点燃。在和Z-BLUE的战友们的一同奋战之后，典子等人终于暂时击退了宇宙怪兽的进击。然而，随后Z-BLUE再度被卷入神秘的时空震动。原来，在雷纳德打算自行修复时空时，克罗、夏亚和碇真嗣内心的想法似乎得到了某种响应，Z-BLUE被传送到了别的平行世界中。在他们前往的世界里，界王还没有降临圣因萨拉姆王国。但是他们发现界王的降临实际上是因为根源的灾厄在幕后作祟。为了守护这个世界，Z-BLUE击退了根源的灾厄的部队。随后，界王的真身——次元将瓦修拉巴到来。Z-BLUE与根源的灾厄奋战的姿态感染了次元将，他放弃了将圣王国的机动兵器转化为次元兽的计划，为了寻找像Z-BLUE这样强大的战士而前往了其他的世界。圣王国再一次恢复了和平，克罗的心愿得到了满足，于是Z-BLUE又重新被传送回了自己的世界。同时，在这个圣王国中，破界之王的名号被赋予了他们首次接触到的异次元来访者——克罗和他的布拉斯塔。

拉普拉斯之箱

在高度隐蔽的天人号进行休整的Z-BLUE，突然遭到了由利迪和阿姆布里艾尔率领的CHORONO保守派部队的袭击。这是因为神代响和兰德等珠玉持有者的存在被皇国感知所致。战斗中，玛丽妲为了阻止利迪的怒火而献出了自己的生命。感受到了玛丽妲的意识后，利迪的精神崩坏了。另一方面，米涅瓦为了阻止人类之间的愚蠢战斗，向新吉翁公布了拉普拉斯之箱的最后坐标——墨瓦腊泥加。Z-BLUE与新吉翁的最终决战将在这里展开，围绕拉普拉斯之箱的战争终将告一段落。

先行潜入墨瓦腊泥加内部的巴纳吉和米涅瓦，从巴纳吉的爷爷、比斯特财团创始人赛亚姆那里得知了拉普拉斯之箱的真相：在宇宙世纪元年开始之时，地球连邦初代首相计划披露的宇宙世纪宪章中，记录了日后如果诞生了新的人类应当让他们参与连邦政府运营的条款。但是反对派利用恐怖分子引爆了首相府拉普拉

斯，企图掩盖这一事实，并在随后公布的宪章中删除了这一条款。作为恐怖分子的幸存者，赛亚姆无意中得到了原版的宇宙世界宪章，并以此与害怕丑闻外泄的连邦政府进行了秘密交易，以此换来了比斯特财团的繁荣。原本只是丑闻的新人类条款，随着戴肯·吉翁的新人类说的发表成为了真正的恐怖。由此，引发了后来的戴肯暗杀事件、吉翁公国崛起、一年战争以及后来的各种战乱。

但这一切只关乎到 UCW 的其中一部分政体，原本不应该有影响整个多元世界及平行宇宙的力量。真正隐藏在拉普拉斯之箱内的，其实是 CHORONO 的教义。在各个平行宇宙，当人类首次踏上月球之后，他们发现了异文明留在那里的警告，禁止地球人类继续进化，否则将毁灭整个物种。为了监视人类的进化，少数了解异文明警告真相的人组建了 CHORONO，作为异文明在地球的代理人。而当初向地球人类发出警告的异文明，正是恒星黄道。无论在哪个平行世界，CHORONO 一旦发现新人类的进化迹象，都会采用极端的手段进行阻止。这也是 UCW 的吉翁、ADW 的希罗·唯被暗杀的真相。而其中一部分改革派则自行开始了研究人类的进化方向，比如 ADW 的伊奥利亚所研究的变革者、C.E. 世界的调整者计划、破岚万丈之父所创造的 MEGANOID 等。

兽之血、水之交融、风之行踪、火之文明，人类通过这样的方式不断进化、“神化”至更高的阶段。火之文明中最具代表性的就是被称为“GUN”的机械，由此发展出来的机器人技术则不断促进着人类的进化。GUNDAM、GUNBUSTER 都是进化的先行者。Z-BLUE 从巴比艾尔的副官萨鲁提亚斯口中得知，巴比艾尔的机体真正的名字是钢·阿瑞斯。巴比艾尔原本是另一个平行世界的地球的战士，驾驶钢·阿瑞斯与萨鲁迪亚斯率领的恒星黄道大部队作战。当时珠玉之力尚未达到第二阶眼看着自己的母星被毁灭，由绝望激发出了莫大的憎恨之情，从而觉醒了第三阶力量，并击败了萨鲁迪亚斯。但是他之后作为珠玉持有者加入了恒星黄道，并将洗礼名作为自己的名字，钢·阿瑞斯也改名为暗·阿瑞斯。

得知了拉普拉斯之箱和 CHORONO 的真相后，Z-BLUE 再度激发了战斗的勇气，彻底击败了佛伦塔尔的新吉翁军，并击退了巴比艾尔的部队。米涅瓦决定向全部地球人类发表演说，公开拉普拉斯之箱的真相。罗南·马塞纳斯和玛萨·比斯特打算利用 UCW 遗留下来的殖民卫星炮一举消灭 Z-BLUE 和墨瓦腊泥加。巴纳吉发挥出独角兽高达的 Psycho Frame 全部力量，与 Z-BLUE 一起挡下了卫星炮的攻击。战斗后，巴纳吉的意识一度与独角兽高达同化，达成了新人类的完成形态。但是米涅瓦的意识将他重新唤回了现世。

随后，阿姆布里艾尔再次前来抢夺杰米尼昂和珠玉，与响展开了激烈的战斗。艾德文、阿萨金以及帝国的 4 名珠玉持有者也同时来到战场，一时间十二珠玉集中在了同一地点。战斗中，艾德文击坠了阿姆布里艾尔所驾驶的杰米尼亚。目睹这一情景的响，一瞬间感应到了十二珠玉全部持有者的意志：虚伪的黑羊、欲深的金牛、互争的双子、沉默的巨蟹、浑身是伤的狮子、悲伤的处女、动摇的天平、怨嗟的魔蝎、奋起的射手、好奇的山羊、无尽的水瓶、梦见的双鱼。之后，他竟然令时间倒流，赶在艾德文出手前替阿姆布里艾尔挡下了致命的一击。原来，在场的所有珠玉持有者在那一刻都否定了艾德文击杀阿姆布里艾尔的行为，十二珠玉通过响的“互争的双子”发生共鸣，一瞬间达到了太极的境界，于是造成了扭转时空的神秘现象。但这个现象只有响本人以及艾德文、阿萨金和皇帝阿武斯特拉利斯察觉到了。阿姆布里艾尔的人格在这一战中与西条凉音融合，凉音重新作为副机师回归杰米尼昂·灵。凉音与响合力，令“互争的双子”发挥出最强的力量，使出了超必杀技“超越斩 The Overisor Ark”，逼退了艾德文。

决战·进击

随着恒星黄道与 CHORONO 的真相公开，地球各地的抵抗运动开始全面爆发。Z-BLUE 对于皇国的最终攻击也终于开始了。特莱雅博士、AG 驾驶集合了地球次元科学技术的战舰索拉利安号赶来支援，光荣之星小队、圣王国现任指挥官玛格丽特以及 QUEEN=UCW 的齐奈 = 大时空震动的第 3 名特异点也一同出战。搭载了 Z 水晶的索拉利安可以通过次元力引发超常现象，是对抗恒星黄道的王牌。而 Z 水晶的中核竟然是再世战争后因为 Revival Cell 影响而陷入休眠状态的艾斯塔。次元力必须通过人体才能得到最大程度发挥，为了战胜恒星黄道，特莱雅博士不得不利用艾斯塔的肉身来完成 Z 水晶。但她同时也坚信将来一定会找到方法可以令艾斯塔复苏。

在皇都幽魂巴比伦，艾露娜露娜、巴比艾尔和尸空一同出击阻挡 Z-BLUE。现在神代响等人同样可以使用第三阶珠玉之力，更有索拉利安的助力，在战斗力上更胜一筹。激战的最后，皇帝亲自出击，击坠并吸收了三名持有者的珠玉，并揭示了自己的真正身分——次元将威尔达克。和界王一样，威尔达克败于根源的

灾厄之后开始寻找更加强大的力量，也因此注意到了珠玉。为了更加顺利地获取珠玉，他杀死了“奋起的射手”原来的持有者，以新的珠玉持有者的身分加入恒星黄道，并成为新地球皇国的皇帝。虽然被限制了力量的皇国珠玉持有者无法夺取他人的珠玉，但是次元将的能力令他突破了这一限制。

集合了四大珠玉的威尔达克十分强大，但是 Z-BLUE 解放地球的愿望更是无人可挡。最终，威尔达克被击退，皇国在地球的势力全

面奔溃。随着被关押在皇都灵子吸收系统里的人类被解放，外星金属生命体 ELS 突然对地球展开了全面攻击，很多拥有强大脑量子波的人纷纷遭到攻击。虽然一度被认为是霸虏的一种，但是研究表明 ELS 拥有群体意识。经过艰难地努力和巨大的牺牲，刹那驾驶完成型的高达 OOQ，在 ZERO 系统的协助下，终于实现了与 ELS 的沟通。原来 ELS 的母星遭到毁灭，他们穿越广袤的宇宙来到太阳系寻找新的居住场所。由于作为生命体的构造形式不同，他们选择了与人体融合来进行沟通，但是普通人类的大脑无法完全处理 ELS 的庞大信息量，造成了人类被侵蚀的表相。通过刹那的努力，人类和 ELS 互相理解了对方的存在，并帮助人类解除了泰坦变动重力源形成的黑洞所带来的危机。ELS 甚至同意协助人类前往银河中心部，与带来宇宙毁灭的霸虏进行决战。

为了消灭霸虏，地球的科学家们根据典子提供的资料，制造出了小型化的新 Buster Machine 3 号机。就在 Z-BLUE 即将带着新 BM 3 号机和 ELS 一同起航时，恒星黄道的残党对舰队展开了袭击。战斗中，恒星黄道的幕后黑手、管理所有宇宙的高次元生命体——御使出现了。怒之多克特林（ドクトリン）和乐之提普缇（テンプティ）展示了御使的强大力量，而众人也从而得知：原来艾德文也是御使之一。面对御使的攻击，Z-BLUE 选择了避其锋芒，在 ELS 的协助下进入了超空间航行。而蓝星周围则升起了利用了次元力的绝对防御结界“御神之盾”（スヴェル）：地球方早就预见到了 Z-BLUE 出击银河中心后，地球有可能陷入敌人的猛攻之中，所以将翠星的幸存者以及其他居住在外层空间的人类都安置在了蓝星上，并利用皇国架设在地球上的光之锁、灵子吸收系统以及再世战争时留下来的 ZONE 完成了能够保护全地球的御神之盾。

匆匆进入超时空航行的银河中心突击舰队遭到御使部队的追击，舰队不得不分成两队脱离超空间。在各自突破了阻挠后，两队重新在银河中心回合。这时候，特莱雅博士检测到了全宇宙范围的次元境界线弯曲，这意味着一亿两千万年的真正的宇宙崩坏即将开始。Z-BLUE 必须在所剩无几的时间里，发动新 BM 3 号机，破坏宇宙怪兽的巢穴。但是宇宙怪兽的数量实在太过庞大，Z-BLUE 在漫长的消耗战中逐渐陷入劣势。此时，Topless 的拉尔克带着秘密兵器赶来支援，而这秘密兵器竟然是整个翠星——拉尔克要用移星者的能力将翠星作为武器扔向宇宙怪兽。为了阻止拉尔克这么做，诺诺召唤出 Buster 军团，合体为 DieBuster，破坏了拉尔克牵引翠星的装置。战斗中，拉尔克失去了 Topless 能力，无法继续操纵迪斯奴夫。此时，埃克塞利翁变动重力源出现，连 Z-BLUE 对这个超巨大的宇宙怪兽也束手无策。希望能够与诺诺、Z-BLUE 并肩战斗的拉尔克发现了隐藏在迪斯奴夫内部的旧式操纵席，令其解除了封印，恢复了 Buster Machine 19 号机的真正身分。最后关头，Buster Machine 7 号机和 19 号机合力使出超必杀技“稻妻双重飞踢”，击破了变动重力源。新 BM3 号机也顺利启动，摧毁了宇宙怪兽的巢穴。

真化融合

穿越银河中心的天柱后，Z-BLUE 来到了御使所在的混沌这里。这里是连接一切平行世界的空间，也是最后真战的场所。被御使选中的真徒操纵着强大的机动兵器出现在 Z-BLUE 面前，普通攻击几乎无法对其造成伤害。在特莱雅博士的指引下，众人了解到自己的爱机也存在着“心”——自我意志，如果能够做到人机一心就能够像珠玉持有者一样引发出强大的次元力。此时艾德文出现，他使用了御使之力触发了可在全人类基因中的烙印，引发了众人心中对于御使所拥有的绝对力量的畏惧与恐怖之情。眼看众人就要受到艾德文的控制，AG 发出了暗语——一直以来他总是 Z-BLUE 成员所说的叫卖口号，破除了艾德文的影响。随后，特莱雅博士将 Z 水晶与神代响等人的 4 枚珠玉进行了同步，令 Z-BLUE 全体都感受到了蕴藏在 Z 水晶中的人类思念力以及各自爱机的“心”。Z-BLUE 的战士们在这一刻理解了进化的意义，与宇宙本身的意志融为一体，实现了“真化融合”。沉睡在 Z 水晶中的艾斯塔也恢复了意识。获得了真化融合之力的同时，红莲螺岩也再次实现了天元突破，因为混沌宇宙和反螺旋族的宇宙一样，由人的意念对存在产生认识——也就是说，我思故我在。

与真徒的战斗结束后，AG 终于向 Z-BLUE 揭示了自己的真正身分：融合了所有平行世界中吉・艾岱尔的意识、拟似真化为高次元生命体的存在，AG 的名字就是 All Gathered 之意。AG 以吉・艾岱尔中力量最强大的 UCW 的吉艾・贝贝鲁为代表，ADW 的艾尔根・罗迪克的人格为辅佐，目的是最终打倒御使。就像再世战争期间艾尔根对 ZEXIS 所说的，平行世界中的某个吉・艾岱尔接触了黑之英知，了解到御使的存在，并获得了与其他世界的自己对话的能力。其中一个人为了躲避御使而发明了时空震动弹，没想到引发了时空崩坏。吉艾・贝贝鲁在 UCW 所做的恶事，实际上都是为了对抗御使做准备。而西条凉音和里人格阿姆布里艾尔其实也是吉・艾岱尔之一，但是阿姆布里艾尔热爱自由，即使是平行世界的自己也不能将其束缚。最终，Z-BLUE 承认了吉・艾岱尔希望打败御使的想法，并决定继续让他以 AG 的身分与大家一同战斗。

真化是进化为高次元生命体的必经之路，而真化融合可以说是真化的入门阶段。

但即使如此，Z-BLUE 也因此获得了足以跟御使对抗的力量。他们先后击退了真徒、迈锡尼众神以及暗黑联军，以及完全发挥出四大珠玉之力的次元将威尔达克。威尔达克原本希望将 4 大珠玉托付给 Z-BLUE，没想到艾德文抢先出手，杀死威尔达克并夺走了珠玉。依靠刻印与御使之间的感应，Z-BLUE 发现了被囚禁的第四名御使——哀之赛克瑞法（**サクリファイ**）。在与赛科瑞法的交流中，Z-BLUE 了解到：御使是宇宙中最早完成真化的生命体，而他们的母星就是太阳系第三行星，这也是为什么全宇宙都用地球围绕太阳公转的周期作为时间衡量标准的原因。御使们的地球被称为伊始·泰兰（**エス・テラン**），这里的生命通过真化成为了掌管喜怒哀乐的四位御使。伊始·泰兰附近的天柱贯穿着所有平行世界，而一亿两千万以来，御使一直依靠至高神 SOL 的力量守护着这些世界。但是御使在漫长的时间中逐渐偏离了最初的目标，从守护者变成了管理者。12000 年前，至高神 SOL 自我毁灭，分裂为三大神器、十二珠玉以及众多黑之英知。失去了至高神的御使之间产生了意见分歧，艾德文因此被放逐。其他三名御使建立了恒星黄道，意图收集珠玉令至高神复活。但是赛科瑞法对恒星黄道四处毁灭行星和种族的行为赶到哀伤，为了拯救地球人类，她创造了时之牢狱，并在与时空震动相关的人身上留下刻印，将他们送入时狱内部，以保证地球不会被宇宙崩坏毁灭。可是在 Z-BLUE 和全人类的共同意志下，时之牢狱被破坏，人类走上了与赛科瑞法所设计道路不同的方向。Z-BLUE 请求赛科瑞法的协助，却反而令其认识到自己的“错误”，决定和其他御使一起消灭人类。

Z-BLUE 跟踪赛科瑞法来到伊始·泰兰，途中击败了哈迪斯、祖鲁皇帝和宇宙魔王这些邪神，并在赛科瑞法哀悼死者的地点与阿萨金展开决战。虽然阿萨金彻底掌握了四大珠玉之力，令狩狼牙进化为了狩狼牙·罪，但他还是无法战胜真化融合和天元突破的 Z-BLUE。看到阿萨金和 Z-BLUE 与宿命对抗的战斗，赛科瑞法终于承认自己作为御使所犯下的错误。艾德文在此时出现，吸收了赛科瑞法和阿萨金这两个永恒的生命。同时，他说出了阿萨金不死的真相：狩狼牙本是别的世界的至高神，可以任意干涉因果律。当狩狼牙漂流到混沌宇宙时，感到寂寞的它虚构了阿萨金这名机师。御使在发现了狩狼牙和阿萨金后，就利用其能够探知珠玉的能力，为阿萨金设置了寻找珠玉的目标。由于只是虚构的人物，所以即使阿萨金被杀死，狩狼牙也会重新构建出新的肉体，这正是阿萨金不死诅咒的真相。

超时空修复

决战在御使的大本营展开。多克特林将击败了宇宙怪兽的 Z-BLUE 和地球人定义为霸虏，而 Z-BLUE 则认为按照自己的想法随意毁灭星系、夺走生命的御使才是真正导致宇宙崩坏的存在。虽然多克特林和坦普缇驾驶的是从至高神 SOL 分裂出来的神器“奇迹”，但是真化融合的 Z-BLUE 更加强大。一番鏖战之后，多克特林和坦普缇被击败，而他们的永恒生命也被艾德文吸收了。自从 12000 年前被放逐，艾德文就开始着手进行毁灭宇宙、创造新的至高神的计划。为此，他在宇宙中培养了众多像神代响这样拥有极高素质的人。原本复活至高神需要集合十二珠玉，以及艾德文的座机“日神”、多克特林和坦普缇的“奇迹”、以及黑色太阳这三大神器才能完成。但是艾德文使用了阿萨金等 4 人的永恒生命来替代神代响他们的 4 个珠玉，创造出了新的至高神 Z，而他自己也成为了圣·艾德文。在圣·艾德文看来，只有他自己才能和至高神 Z 一同超越一亿两千万年一次的真正宇宙崩坏，并重新按照他的想法打造新的世界。

面对至高深 Z 的匪夷所思的力量，即使完成了真化融合，Z-BLUE 也不得不陷入苦战。关键时候，被艾德文吸收了阿萨金向至高神 Z 祈愿，希望实现自己赴死的愿望。这个愿望夺去了艾德文的永恒生命，为 Z-BLUE 的获胜创造了契机。在打败艾德文的同时，次元境界线也开始急剧崩坏，宇宙已经到了毁灭的边缘。神代响在此时下定了决心，打算利用“互争的双子”之力控制至高神 Z，这样桂木桂、奥尔逊和齐奈这 3 名特异点就能够接触到其内部的超特异点黑色太阳、进行时空修复了。但是，这也意味着响必须承受至高神 Z 内蕴藏着的伊始·泰兰的全部灵魂，并非高次元生命体的响的意识将会被源理之力的洪流吞噬、永远消失。此时，Z-BLUE 全体都集合在杰米尼昂·灵的周围，因为他们全体都是超越了绝望和希望与御使进行决战的，所以他们全部都能发挥“互争的双子”之力。神代响这时也领悟到了珠玉的真正意义：十二珠玉各代表人类的一种感情，而作为其集合体的太极实际上就是充满了矛盾的人性本身；互争的双子相当于阴阳太极的微缩版，因此才能成为十二珠玉的核心。而原本只拥有喜悦之情的艾德文，因为吸收了其他三名御使，同时获得了喜怒哀乐的感情，也重新取回了充满人性的心灵。在神代响的请求下，艾德文终于意识到自己的错误，也加入了时空修复的行列。

最后的最后，超时空修复终于顺利完成，多元世界逐渐恢复到了大时空震动之前的状态，Z-BLUE 的战士们也纷纷回到了自己的世界。不过，在所有平行世界的地球附近都留下了新的天柱以及用于控制天柱的时空门。掌握了时空间技术的人类从此进入了可以自由往来于平行世界之间的超次元世界。

这就是 Z 的终局。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn

插图：木仙

Email 白日月蚀：大家感叹Konami的时候，提到最多的都是“《潜龙谍影》系列”和“《恶魔城》系列”，但对我来说，Konami带给我最美好的回忆却是《劲舞革命》。小时候有段时间，大街小巷的游戏机厅都能看到《DDR》的身影，甚至还有不少山寨的跳舞毯混入普通老百姓家庭里，这大概是继红白机之后第二大普及“游戏设备”了吧？后来买了主机之后，主机版的《DDR》我也没少玩，现在年纪大了，有点跳不动了，但偶尔去街机厅时还会在机器面前站上一会儿，甚至小试一把。现在Konami这个样子，怕是以后也不太会有《DDR》的新作了吧？有时候想想，无论玩家有多喜欢一个游戏系列，仍然只能被动地接受这种宿命，也是挺可悲的。

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

《DDR》街机倒是有推出新作，至于家用机嘛还是放弃吧，KONAMI大概是现在日本拥有最多音乐游戏IP却不在家用机上推出的厂商了，更何况这个系列的缔造者NAOKI已经跳槽Capcom。如果你以后去日本玩的话，倒是可以专门找个街机厅试一试

编辑部游戏风向标

巫师3 狂猎 | 4人

德军总部 旧血统 | 3人

智龙迷城 超级马里奥兄弟版 | 3人

"《巫师3》果然不愧是'巫师三'，真的有三个巫师可以……你们懂的"

——[illegible]

[illegible]

"说好的变身呢！"

——[illegible]

Email 冰之天使：在371期的"读编往来"里看到有读者问小编同时看上两个游戏时怎么办，突然想起我以前的奇葩之举：一起买下，找两个电视，两台主机，左右开弓，开始修炼"双开"……（那段时间在看《只有神知道的世界》）

是在下输了

是在下输了

是在下输了

Email 韦笑：370期还不错，花两个小时静静看完了，就是奖品还是没有我的份，不爽啊！

作何解释呢秋沙雨同学？

我只能说非洲人这种属性一旦沾上了就很难摆脱，看看我，在《传说》公式站参加了两年的抽奖至今连个笔记本都没拿到过。

这可不一样，读者们究竟是欧洲人还是非洲人可是把握在你手中。

别说了……让一个非洲人抽选中奖读者简直残忍。

Email cyansala：这儿有个简单的问题想请教，从哪里能看到最全的游戏的列表呢？因为我很长时间都是胡乱看杂志根本没看完，于是根本不记得近几年来都出了些什么游戏，不管大作小作一律不记得……所以想找个有不断更新的网站什么的，让我能知道这些年来都出了些什么游戏。嗯，最好是开始统计的时间越早越好……谢谢啦。

虽然不少网站都有搜索某游戏查找相关游戏资讯的功能，就个人了解好像并没有听说过系统排列的游戏列表，因此主要靠的还是积累。话说回来，早在上古时代我刊曾经推出过一本游戏年鉴，其记录的游戏横跨十年，当时得到了不少读者的肯定，而你提出的问题似乎也从侧面说明了新时代的玩家也一样有系统地检阅老游戏的需求，对此有意见或建议的读者不妨告知我们你们的想法

Email 多特蒙德战车：女朋友是看日式动漫的，拉她一起看个漫威电影简直累死个人，从头到尾我的嘴就没闲着，不停地在向她灌输各种超级英雄的知识，还得兼顾到电影版与漫画版的不同、电影中埋着的各种梗，顺便还要听她吐槽英雄们的服装，2个多小时看下来简直比跑了10公里还要累。

其实这位读者大可不必强求，漫威电影本来就已经拍得自成系统，而且还原度也相当不错，被其吸引的人自然会被乐在其中，而且往往会反过来对漫画产生兴趣，因此施主还是随缘吧！

额……我感觉喜欢日漫模式的人很难接受美漫那支离破碎的世界观，各种宇宙层出不穷，而且只在大事件中有穿插经常会闹出各种的BUG，但讨论这些奇怪的设定也许正是美漫的乐趣吧

Email 狐球快到碗里来：深感现在日式游戏为了博眼球也是越来越没有下限了，甭管好不好看、雷不雷人，都一股脑地往游戏里塞啊！比如说《战国BASARA4 皇》与艺人那些瞎眼联动大家都知道了吧？最近又公布了《生化危机》的换装，不愧是肥水不流外人田的Capcom！再比如《女神异闻录4 午夜热舞》里男性角色们的裙子装也是相当醉人呢。女性角色也是不甘示弱，《无夜之国》才刚公布多久，一大批杀必死的特典图就随之而来，摆明了就是要掏空玩家们的荷包，真是丧心病狂令人发指！唉，可惜抱怨了这么多，最终想玩还是得买，做人累，做玩家更累啊。

其实日厂没节操已经不是第一天的事情啦，像《无夜之国》这种游戏，人设本来就是卖点之一，对"萌豚"们来说一上来就公布限定版比啰嗦地介绍其他内容更有效直接得多。

于是萌豚宇宙人你要买么？

不缩！以上！

Email 冬の幽灵：《生化危机 启示录2》的突袭模式不就是画面加强版人物选择多场景牛逼的动作游戏《崩坏学院2》么？（咦好像没什么不对）

放开脑洞想的话，突袭模式"刷刷刷"的本质确实和《崩坏学园2》有点像，而且突袭模式原本就是老卡拿来骗钱的课金模式，看来这位同学早已看穿了老卡的阴谋啊。然而在"《生化危机》系列"里，想要用萌妹拿重武器无双僵尸就有点困难了，当然拿板砖拍虫子还是可以的（笑）

Email Aimez：很多欧美厂商做的游戏都会有一些成人向的元素混入其中，像是《战神》里面的小游戏啦，还有"《巫师》系列"也有裸露的镜头，当然啦，这些东西在欧美人看来都是蛮正常的，而且人家有完善的分级制度，但在国内就有点行不通。虽然我已经成年了，但还和父母住在一起，玩这类游戏时总有种偷鸡摸狗的错觉，生怕父母在"精彩时刻"推门进来……爹妈大概也不会说什么吧，只是觉得太尴尬了。小编们有遇到过类似的情况吗？是怎么解决的呢？

其实按一下PS手柄的HOME键跳出游戏就可以了，而且大部分游戏这些剧情都不会是强制发生，知道触发条件的话至少还能预防一下，不过小编我最近是没怎么遇过这种事情了，玩《巫师3 狂猎》时甚至还会呼唤其他人赶紧过来围观一下。话说某些日本PC游戏就人性化多了，还能一键跳出游戏或者指定图片，不得不说在这方面日本游戏已经遥遥领先了欧美游戏一大截（喂）

Email B上校：亲爱的秋沙雨同志，作为"《传说》系列"死忠，你有没有玩过《异度传说》三部曲啊？那可是"《传说》系列"质量最高的几部作品哦。你不可能没玩过，对吧？（PS：请你们一定要把附件里的表情图送上读编往来）

刚刚想说"战斗系统不是LMBS的都不是我大《传说》"结果想起了去年3DS平台那部SLG……

那秋沙雨你还不快去补？神作啊那些可是！

……没有魔神剑的《传说》才不是我大《传说》！

Email 曼×曼：记得偶然在微博上看到这样一句话"免费的才是最贵的"，同学玩免费网游的人很多，每次他们看到我在玩掌机游戏或是家用机游戏时都会劝我说主机那么贵、游戏盘那么贵，何必要花这份钱，还不如跟着他们一起玩网游。但他们没有意识到，虽然他们在网游中没有投入实际的金钱，但以此为代价却是浪费了大量时间，而时间，却恰恰是人生中最大的成本。相比之下，我更愿意选择花钱到家用机游戏上去享受这份高品质的快乐，而且我也会更加珍惜这份快乐。这种体验不是更棒吗？

这位同学的观点里面其实有个矛盾的地方，那就是玩家用机游戏也是要花时间的，如果时间和金钱挂钩的话，那玩家用机游戏岂不是更要花两倍的钱？（开玩笑的）其实游戏作为一种娱乐，每个人愿意付出的东西，以及想要得到的体验都是不一样的。网游玩家在虚拟世界中追求的东西，可以是名声、团队的归属感，也可以是纯粹为了打发多得用不完的时间等等并且不愿意在这上面花费金钱。而我们家用机玩家，追求的是故事或代入感等等。所以我的观点是，玩家追求和价值观不一样，就决定了他们会玩什么游戏，没必要比谁的体验更棒什么的。当然我作为家用机游戏玩家，自然也更加喜欢家用机游戏带来的乐趣就是了。

Email 千年一扇：我没有看错吧？新小编居然叫三日月？那以后你的外号就叫"爷爷"了！不知道下个新小编的名字会不会叫小狐丸？感觉编辑部的基情气氛似乎更加浓厚了呢，呵呵呵。

故事是这样的，我原本只是想随便找个名字而已，然后被人说"小狐丸"听起来太可爱了有点不符合真人形象，结果我就再随便在旁边找了另一个看起来比较文艺的名字，结果又被人说"这是个受"……这难道是孔明的陷阱吗！顺便一提，不，我真的没玩过那个页游，我说真的

微信 zzzz11：《阿尔斯兰战记》竟然要推出《无双》了，实在是倍感意外啊，不过现在动画和漫画的进度都不算太快，感觉可控制角色会有点少啊，对比以往"《无双》系列"动辄数十人的可用角色，这作的最终可使用角色数量会不会太过寒酸了呢？

我倒是希望游戏版能够把小说后期的角色提前做出来，不过前提是牛姨得先画出人设，但是即使如此角色数量也不算特别多。当然，无双制作组也可以靠丰富角色养成要素或为一个人物准备更多的动作组模来弥补这一缺陷，实在不行还可以让其他《无双》游戏里的角色乱入嘛

猛拍一砖

Email 普洱茶：各位小编们你们好，小弟我有个疑惑想向各位请教一下，请问你们玩过的游戏会不会转手卖掉？如果卖二手的话都是怎么定价的呢？我有好几张游戏都是玩过之后不想留着了，但是不知道该怎么开价格卖出去，毕竟有些游戏买来时价格就偏贵一些，卖便宜了我觉得吃亏，卖贵了又怕没人会买，好纠结！我问了几个手办圈的朋友，他们说二手货都要打半折才能出掉，那我岂不是要亏死了？

呃，这位同学，我觉得你是被手办圈的朋友们坑了，因为在手办圈，热门的手办哪怕是拆开摆放过一阵子的，都有可能卖出比原价高2～3倍的价格哦！不过手办圈和游戏圈卖二手原本就是两个不同的概念，并不能生搬硬套。通常来说，一张游戏，首发时的价格都偏贵一些，当这个游戏发售一个月之后，价格就会跌落至正常水平，这之间会有50～100元左右的落差，也就是说即使你卖的二手是全新未拆封的游戏，也要比首发入手价便宜100元以上了，更何况还是玩过的，再便宜个50元也不为过。我的做法是上淘宝搜一下这款游戏目前的均价，如果有很多商家在卖全新的，就把价格定得低一些，这样才会足够吸引人；如果卖全新版的商家很少，甚至没有，就证明这款游戏很稀少，那么把价格定的接近原价也是可以的。这是我个人的一点建议，希望能对你有所帮助～

Email Short杠：说起来，前段时间在逛日站看新闻，突然就看到《光明之响》的标题，我在想着这游戏比《热情传说》还早发售呢咋还有新闻，难不成是出手办画集之类的？点进去一看……DLC消息。这玩意的DLC出了都差不多有半年了居然还没出完！之前还抱怨着《热情传说》的DLC坑钱呢现在看看《光明之响》的DLC列表，我觉得《热情传说》还有救（虽然这一定是我的错觉）。"《光明》系列"难得出一部高清化的正统作结果还给折腾出这么多DLC来，世嘉你们这是在做RPG不是在做《初音》啊……

正是因为难得出，所以DLC更是要积极点嘛。什么？《初音》的DLC多吗？一点也不多啊，请再来得更猛烈些吧！

就是因为有你这样的玩家，SEGA才会越来越不务正业啊

Email 咸鱼王：自从上高二之后，家里管得好紧，只能告别UCG。不过还是经常在网上看你们的视频。前两天又买了一本UCG，感觉十分怀念。最让我好奇的是，UCG居然还在送光盘。现在新配的电脑都没光驱的，我很好奇这些光盘现在还有多少人会去看。

关于光盘，一年前我们曾经作过调查。当时反对的意见还是很大。如今网络视频的影响越来越大，而UCG视频推出的节目也越来越丰富，再作一次调查应该会有不一样的意见。本期互动信箱会再次针对光盘使用率问题进行调查，欢迎大家踊跃参与

UCG观影团

因为《复仇者联盟2》在大陆上映的时间要略晚于香港，所以这次观影团中有几位编辑都已经是二刷或是三刷了，不过明显可以看出大家热情不减，多刷目的让他们能够看出影片中的更多细节，观影结束之后更是对其他编辑侃侃而谈，也是让心情狂喜了一定程度啊。相信不少读者在收到本期杂志时也已经走进电影院欣赏过本片了吧，来看看与小编们有什么共鸣吧！

4月下旬看了之后，憋到现在才不吐不快，老实说有点内伤 我个人对本片的评价和IGN类似，8分左右，对于超级英雄题材爱好者来说，漫威的片子只要不拍成不忍直视的烂片，我觉得这个算是保底分数了。而且《复联2》的问题，其实在于整体需求影响了个体表达，它需要承载和铺垫的内容太多，一部“只有”两个小时的电影要将之一一实现，是殊为不易的。所以这次二刷当中，对于剧情有了一翻研究而且调低了期待值的我再回头看这部片子，虽然仍然不至于觉得满意，却多了几分敬佩。起码作为一部呈现漫威影视宇宙大事件的作品，《复仇者联盟2奥创纪元》还是很好地完成了自己的任务，也为后续作品给出了足够的剧情发展空间，值得点个赞

“特效乱飞，群架从头打到尾”，从本质上来说，《复仇者联盟2》给我留下的印象基本上和上一部没有什么区别，我猜就算是之后的作品也大概会维持这么个感觉吧（笑），反正电影想展现给观众的无非也就是这些视觉上的享受嘛 原本期待着能与《神盾局特工》有所联动，毕竟那边又是预言又是帮忙找天空母舰的，然而并没有给什么镜头。顺带一提，果然我还是更喜欢《X战警》侧的快银

与《复联1》集结战力抵抗外星人相比，《复联2》对抗奥创的剧情稍显魄力不足 不过也看得出来，漫威显然是在为下一阶段的电影做铺垫。角色个人的剧情方面，在前作中戏份不多的鹰眼到了本作终于有了出头之日，浩克和黑寡妇的感情线也算一大亮点，猩红女巫和快银这两个变种人的刻画也算出彩。相比《复联1》，《复联2》的战斗可以用浓缩精华来形容，红胖子对浩克的情节仅有短短数分钟，却是全篇最为精彩的打斗。影片的结尾灭霸终于登场，《复联3》必定是与灭霸的一场终极恶战，着实让人期待

我本身在国内公映后就马上去看了，因此和单位已是二刷，整体感受是这一部承上启下的感觉太明显，虽然特效方面明显越做越好，但是由于漫威电影宇宙越来越完善，因此无论是剧情还是深埋在电影里的一些梗，不看其他电影甚至是电视剧《神盾局特工》都会出现一定的理解困难，这个趋势不得不说这一点对于新入坑的朋友确实不太友好

整体来说这部片已经让我满意 主要是因为我本身对这一系列的剧情并不了解，所以打从一开始就没打算深究“复联2”的剧情，抱着以观看打斗场面来看这部电影的话，也算值回票价了。其他角色应该都有人吐槽了，我这次就吐槽好像不太起眼的鹰眼 鹰眼虽说这次不会中洗脑了，但是开场就看到他中枪倒了以为上半部他又要退场，然后从中间开始不断立满了死亡FLAG，最后居然没死成，倒是快银为了救他挂了 这么个发展也某种意义上算让人意外？不过事后问了饭老板快银是不是就这么挂了，他说演员其实还有合约的，所以要吐便当的节奏？

之前看《美队2》时都还处于一个人都不认识的状态里，而这次能够把出场人物认出个八成并能看得懂一些小彩蛋对我来说也是个不错的进步了。电影的特效很赞，奥创简直就是个由特效组合而成的男人（？）……终盘里复仇者们守护装置的那段剧情让我想起之前看到纱迦在玩《DQH暗龙与世界树之城》时辛辛苦苦守树根的情形。鹰眼简直是个立满了flag的男人，但是没想到最后吞了flag的居然是快银，说实话我还挺喜欢这个有些逗比的家伙。虽然知道因为是版权问题所以双胞胎的身世要改，但是看到电影里两次提到双胞胎的父母被斯塔克的炸弹炸死时都不由得联想万磁王被炸弹炸死的情形，导致分分钟笑场

看完全片最大感受就是快银死得太冤，最后救人的时候他不应该拼速度去救人，而是应该找根钢筋发动子弹时间把子弹全部打飞打偏，这样不就无伤了？最高兴的是看到了幻视，小时候玩街机《X战警》时最喜欢用他，只不过比起234P的钢铁侠、美国队长和鹰眼来，幻视的知名度确实不够，如今总算是在银幕上看到他的身影了

个人感觉《复联2》比起《复联1》要逊色一些，两方面原因，一是奥创塑造得不够迷人，比起洛基确实差了一个档次；二是角色太多以至于留给每个角色的戏份都不是很足，特别是快银和猩红女巫。当然不得不说这片编剧的脑洞已经堪比虫洞了，原本我觉得在纽约市内大战外星人已经够扯淡了，没想到这部干脆就把一个城市举起来了，跪。《复联2》已经为内战埋好了伏笔，接下来就要看《美队3》和《复联3》如何发挥了，但一想到内战的剧情发展，就不由得心如刀割啊哈哈哈。最后请允许我吐槽一句，之前看过《哥斯拉》之后再看《复联2》，一直无法将快银和猩红女巫的关系摆正，莫非这就是传说中大FFF团所期望的“天下有情人终成兄妹”的梗吗（什么鬼）?

随着漫威的电影线越发的成熟，其影片在捞钱之余也有了很多艺术上的改变，导演也开始对角色情感进行挖掘，为超级英雄们塑造了有血有肉的形象。在众多主角的大杂烩中很好的把握了电影的节奏，戏份的安排极为平均，仅就如此掌控力就必须赞一个 影片虽然与前作相比故事线让人觉得牵强，不过这点小小瑕疵对于一部超级商业电影来说根本无关紧要。

Email 西瓜样的美男子：看读编往来里小编们提到自己玩的手游，居然没有人在玩 SE 的游戏，你们这些口是心非的 SE 厨们对得起 SE 爸爸吗！不过最新公布的《王国之心》的那个手游你们总得玩了吧？哪尼同学还不快快在“指间方圆”里来个 10 页介绍？

介绍是一定的，不过 10 页未免太过夸张。其实公布消息的时候就已经猜到会是网页游戏的移植版，但心里还是抱着一丝新作的期望，然而 SE 并没有想象中那么厚道，果然就是省事地移植了事。虽然野村曾经说过会加强此作剧情与正统世界观的关联，然而系列剧情展开愈发不靠谱，谁还关心什么剧情啊。给我华丽的变身！给我炫酷的战斗！给我女神 Aqua！八老师你说是不是？

咳咳，我什么都不知道，野村爸爸给什么我玩什么

Email 颜射战士：3 小时的《油彩军团》“试射会”编辑部有人去射了吗？我想知道那个好像很奇怪的操作方式到底顺不顺手。

上期 N+ 应援团里面乙太同学就为我们作了试射会的体验报告，而且当天下午也直播了一场。试射会一共有 4 场，除了为大洋另一头的国际友人准备的深夜场，其余几场我都全裸待机（误）试射了一下。第一场最初服务器估计是挤爆了，配对的时候也不算很顺畅，加上没找到操作窍门，所以跟很多人一样只留下了“滚筒威武”的印象。后来第二场意外地超级流畅，让我对正式版的联机体验更加期待了。这次试射结束前我留在教程里面仔细把玩了一下操作，得出两个心得：第一个是“首先找个舒服的姿势坐好，按下 Y 键”，第二个是“体感上下看，摇杆左右摆，走位要风骚，潜水不能少”，这样基本就可以顺利上手。试射会超级欢乐，就算只有 4 种武器也已经是完全停不下来了。希望有机会的都去试试，虽然看起来很像小孩子玩水枪（确实也是），但是比起断肢爆头，那整个人都爆浆的爽快感可是一点也不差！

Email 扭扭派：过完黄金周之后天气就变得更热了，在家里玩游戏时手心老是冒汗，不得不把空调给打开才行。这期 UCG 的《星海 5》系统介绍里那句“与‘《传说》系列’类似”简直不能更简单粗暴具体形象，不过《传说》的确是要比《星海》早发售。就杂志刊登的那些图来看《星海 5》的场景是要比《传说》美上不少，不过人物原画和人物建模的还原度还是隔壁《传说》要做得更好一些，让人不由得想起当年 NDS 上的某部 CG 版《传说》，南梦宫真是在用生命来证明“《传说》不适合走《FF》路线”。话说最近《TOZ》出现了不少 PS4 版的传闻，先出 PS3 版再出 PS4 版，南梦宫最近就这么喜欢走这路线吗？想想之前发售的《哥斯拉》也是这套路……

熟悉 BNEI 的玩家们都管这种形式叫“完全版商法”，基本上用来形容在某部游戏发售过了一段时间后追加各种新要素再拿出来卖一次的销售形式，这类作品比较有名的叫法是“导演剪辑版”、“最终混合版”等等（现在都不流行叫什么加强版了）。不过日厂现在也处于机种过渡期，原本去年预定好宣传 PS3 版，到了今年要转移到 PS4，最简单快捷的方法就是推出各种“加料另存为”，既省时间又省钱，还能趁机研究一下 PS 系主机之间跨平台的正确姿势，厂商们何乐而不为呢？

还是那个问题，万一《TOZ》出 PS4 版……

买！

还真是个没有任何意外惊喜的结局

微博 各种深家：请问贵刊《读览天下》的电子版杂志一般要多久才出啊，要是太晚的话就要考虑值不值得入了？

一般情况下电子版杂志会在实体版上市一周后更新，有时可能会受到网络平台和环境等因素的影响而推迟

Email MIKE HARAYO：入手了 370 期，啃食完作业后已经快凌晨了，赶紧洗个白白关上大灯，打开昏黄的床头灯，翻开了杂志的第一页……尼玛吓死我了好不好！左下角那双大眼睛是闹哪样？白天看就已经够失神了，夜里在昏暗的光线下突然看到好似女鬼一般，无比丧病啊！这是哪个编辑选的图？你出来，我保证打死你！

很吸引眼球不是吗？（doge 脸）

说实话审稿时我也被吓到了……

其实我也被吓到了……

其实我也……

我觉得有一句名台词特别适合形容饭老板现在的心情——

俺は悪くねぇ！（译：我没有错！）

Email 再生の力：关于 P4D 的海报，我感觉雪子等人在表示：“看见天上的死兆星了吗？你已经死了！”（为何不说番长等人，因为 P4 最喜欢雪子）

然而 P4D 并没有我最喜欢的香菜（玛丽）！强烈表示抗议！求 DLC 追加！

Email 拯救少女东条冠希：看到五十岚孝司在短短 3 个小时的时间内就完成了《血污 夜之仪式》的筹款，心中涌起了一股复仇般的快感，不知 Konami 高层看到如此华丽的抽脸会作何感想？让你丫不出《恶魔城》新作！话说回来，《血污》只要标题不叫“恶魔城”，是不是内在和老恶魔城一样都没关系？比如最终 BOSS 还是德古拉，依然有正城逆城啥的，毕竟 Konami 对这些应该是没有版权的吧？

Konami 表示什么仇什么怨……游戏厂商嘛，大抵都是要跟着市场一阵阵的潮流走，无可厚非。那些出走单干的制作人虽然还可以开发精神续作，但是在度的把握上相信还是要谨慎的。要是相似度太高成了山寨，也难保不会被找上门。再说了，虽然 IGA 筹到了巨额开发资金，但是他们的团队到底能做到什么程度，还不能过早判断。如果新作出来只是个充满了既视感的游戏，身为玩家恐怕也不会满足。顺带也想说一句，怀旧不是坏事，但比起没完没了的“12345”和精神续作，个人更加愿意看到有全新概念的游戏诞生！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：制作人名越稔洋亲笔签名的《如龙0 誓约之地》签名版
各类主机专辑6本

367 期奖品

大奖：完美世界旗下端游《圣斗士星矢》圣衣箱1个与浴巾1条
完美世界旗下端游《圣斗士星矢》徽章20个

圣衣箱与浴巾得主：

刘宇洲　　黑龙江省

徽章得主：

黄家伟	广东省
小　达	泉州市
周　哲	湘潭市
644704032@qq.com	ACE_DJunker
36424732@qq.com	神采奕 @ y i '
838996003@qq.com	莫枫言
462833180@qq.com	牙神幻十郎
104764243@qq.com	小蔡
dragon_3809@hotmail.com	岑嘉棋
1884347745163@qq.com	Brony

1 你对本期杂志的评价如何？
2 你对本期光盘内容的评价如何？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 6 月 21 日，以[illegible]

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！"

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 狂暴猫咪：UCG 的小编你们好，最近《异度之刃 X》这部优秀的日式 RPG 终于发售了，这部作品不仅拥有唯美的画风、优秀的剧情、还有本人最喜欢的的机甲元素，实在是不可多得的佳作。不过本人日语苦手，所以请小编们帮个忙翻译一下游戏的通关彩蛋——最后到底发现了什么？又是怎么回事？顺便问一下，游戏会有中文版吗？

有没有中文版这种事情我想大家都心知肚明了吧……至少短期内我们不太可能会看到，无论是正常渠道的官中还是民间的汉化。至于通关彩蛋，因为这里毕竟不是可以随便剧透的栏目，小编也不敢冒这个险，所以还请这位朋友谅解。不过在《次世代专辑》第 2 辑里面，我已经把本作的主线概要写进了攻略的最后部分，相信看完之后就可以大致理解本作主线要探讨的几个重要问题。硬要说彩蛋含义的话，可以给个关键词："星球"。个人觉得这个结局既可以理解成"为续作 /DLC 挖了一个更大的坑"，也可以理解为"开放式"的告一段落。有人甚至把这个结尾拿来跟美剧《LOST》相提并论……但更重要的，应该还是为了玩法而布的局。毕竟在七八十小时通关之后，还有一大堆支线任务等着我们，要是主线明确地结束掉，那这些任务还怎么解释？所以说这款游戏简直就是矛盾的集合体，各种意义上都是。

Email ブラックボード：虽然没玩《二度勇气》，但是有某些人敢黑 RYO 哪尼你竟然坐得住！当然啦我个人也不喜欢 RYO，但是哪尼你竟然坐得住！骑士团出击！题外话：最成功的 MASTER(我喜欢用这个词而不是 P 主 QWQ) 个人认为是 KZ-LIVETUNE，小至《魔法少女大战》大至《俺妹》都做了 OP，还抱上了谷歌的大腿，这就完爆其他所有人了。惟一让我感到残念的一点是《LIGHT SONG》至今竟然还没百万。虽说只是一个 AVG（甚至算不上合格的 GALGAME，当然我也不希望它是合格的，大家都懂得）的 ED，但是我觉得这是 KZ 仅次于甚至比肩《LAST NIGHT，GOOD NIGHT》的作品啊……另外庆祝本命曲《BLACK BOARD》传说达成一月纪念！

我承认，我很喜欢《こっち向いて Baby》，但也仅此而已，所以还是稳稳当当地端坐着。虽然没玩《二度勇气》也没去听 OST，不过以 RYO 过往的曲风来看，我觉得他确实没法很好地驾驭《二度勇气》这种类型的作品。

河北保定 王佳男：我想吐槽的是：《星之海洋 5》的男主和女主也太呆了吧？大众脸、目光无神，差评。某电视频道开始做怀旧了，FC《热血足球》、《热血篮球》直播很欢乐。建议 UCG 考虑"怀旧殿堂"，栏目可以在版面有富余的时候做，不必每期都做。杂志 1 页就够，视频 5 分钟就够。可以从 FC 经典游戏开始做，做不完的，笑。

首先感谢这位同学，这个建议非常不错。说起来之前我们在斗鱼上直播《热血行进曲》的时候，观众人数刷新了我们直播的最高纪录，这个结果我们当时谁都没想到。不过从这一点其实证明了很多经典和情怀在玩家内心有着很重要的地位。就像最近流行起来的断水流大师兄那句"不要误会，我是说在座的各位都是垃圾"的台词，暂不讨论这句话的意思，一句出自将近 20 年前的电影里的台词能够在今天流行起来，除了要佩服周星驰之外，也说明了经典，自然会有经典的魅力。

Email 俞冠乾：我在看《福尔摩斯探案》全集，不得不发出感叹：推理类游戏太少。希望厂商能照顾推理迷，多多开发。多动脑能使人聪明。

其实不是厂商不照顾推理迷，而是推理游戏太难做。因为推理游戏的根本是建立在文字基础上的，游戏中会出现大量关于剧情的描述、道具的说明，玩家必须要认认真真地阅读这些内容，才能找到提示解出答案。现在市面上的推理游戏，除了最成功的"《逆转裁判》系列"之外，其他的基本都是纯文字游戏，说实话这种类型的游戏是很考验玩家耐心的。制作辛苦，销量却又不算很高，这是推理游戏面临的窘境。不过现在手游平台上倒是有一些还算不错的推理类游戏，比如《乌鸦森林之谜》。

语言也是限制推理游戏发展的一道墙壁，如果不是日语很好的玩家去玩"《逆转裁判》系列"估计会相当痛苦吧？更不要提那些纯文字类的游戏了。说到这里我由衷地要感谢当年汉化了"《逆转裁判》系列"的汉化组，没有他们的努力就不会有这个系列在国内的人气啊！

小编寄语

努力工作,拼命玩!

读编交流

八重樱

本期个人签名
你说的很有道理

★最近一直在下暴雨,导致出门HAPPY的计划全部落空。为了打发无聊时间于是买了一批奇怪名字的小说回来看,比如《乌克兰拖拉机简史》、比如《士兵如何修理留声机》、再比如《禅与摩托车维修艺术》,还有《如何处理仇人的骨灰》以及《木乃伊防腐指南》。嗯,我觉得我又把技能树点歪了……

☆自从教会爹妈用微信之后,几乎每天都会被他们转发的各种"鸡汤文"轰炸,一些健康类的"鸡汤"倒也罢了,还经常会发什么"父母不要对孩子说的十句话"这种教育类的"鸡汤"。问题是,这些文里提到的不要对孩子做的事说的话在我小时候爸妈都曾经对我做过,所以我严重怀疑他们在转发给我之前到底有没有看过……?

娜尼

本期个人签名
PSV即将再启动

◆月底《女神异闻录4 午夜热舞》就要发售了,虽说依然是Dingo代工,不过有Atlus做保障,相信品质应该不会令人失望。看了看最新的情报连玛格丽特都会作为可选角色登场,然而玛丽并没有任何消息!Atlus请不要忘了香菜啊!请务必作为DLC角色加入!至于发售日撞车的《IA/VT colorful》,虽然也会买,不过大概就要延后开坑了。一个月有两款音乐游戏可玩,还是很幸福的。

◆香港团队制作的音乐游戏《Dynamix》终于登上iOS平台了,从Android退坑一年多了所以之前一直没能好好体验。三方向的下落式玩法确实很有新意,高难度下虽然复杂程度陡然提升不过对谱面的编排依然很到位,收录的曲目质量也相当不错。这期没有《指间方圆》,于是在这里向大家推荐一下。

胜负师

本期个人签名

【铂】这期白了个PS4版的《鬼泣DMC决定版》,主要是《次世代专辑》第2辑攻略制作上的需要。虽说又是所谓的"高清冷饭",但这炒饭还加了不少料。比如说有三分之一的收集要素都换了位置,还有增设了更加丧病的GODS MUST DIE难度。另外加速模式挺过瘾,习惯了120%的速度后再调回来,那感觉……肠子都在发痒。所谓重制版就该这样!

【金】全家去影院看了《复仇者联盟2》,因为是英文版的,要不停给儿子讲剧情。看到中间长长的"文戏"部分他说我想回家,还好最后的"武戏"又把他拉了回来。估计下回还得找个国语版让他再看一遍。

【银】前几天请一位身材魁梧的朋友吃饭,对方不好意思多点,吃很少就说已经饱了。回去时途经M记,他说我去买个汉堡,刚才吃鱼的时候有根刺卡着喉咙了……这说话的技巧令人折服。

【铜】看了几集《虎妈猫爸》,深有感触。特别是佟大为饰演的猫爸还设定成了一位游戏从业者,在家里打游戏时还要和赵薇解释说"打游戏是我工作的一部分"我就呵呵了。

纱迦

★这期制作途中因为私事回了一趟老家。高兴的是又见到了家人而且个个身体健康,另外还吃了两顿最好吃的牛面粉。不高兴的是来回都遇到大雨侵扰,白白浪费了大量时间。

★还是雨的事儿。因为最近一直下雨,害得我的游泳计划迟迟未能展开。眼看着都6月了,看着自己似乎又变肥的身体,还有因为缺乏锻炼而随机酸痛的肌肉,简直没想法啊!

★明天放假,《巫师3》正式启动!等等,硬盘没空间了!看来我还得先花20个小时打完《FF零式HD》……

梦叶

个人签名
终于领悟了女仆的魅力。

之前在看《少女新娘物语》的时候还没想到要去找森薰老师的其他作品,直到三日月买来了《雪莉》的实体书才发现她竟然还出过这样的作品,之后就一发不可收拾我来了所有相关作品尽数拜读,顺便培养下自己对女仆这个属性的天赋,果然女仆还是幼齿好啊!可爱伶俐好欺负什么的我会乱说?但是长裙女仆服什么的简直就是暴殄天物不能忍!特别是森薰老师笔下那些女人味十足的角色,如果能配上……(感觉再说下去会非常糟糕),总而言之就是——女仆绝对是一种能够满足男性终极幻想的职业!(麻烦让一让,我要捡一下节操。)

终于玩到了梦寐以求的《巫师3 狂猎》,然而事实再一次证明期望这种东西确实不能定的太高,游戏的各种缺陷随着游戏时间的增加陆续出现,在要素较为丰富的场景比如诺维格瑞城里,不仅掉帧现象明显甚至连贴图和建模的读取速度都会受到严重影响,在对话任务中如果太快到达任务地点可能连目标角色都还没刷出来的情况时有发生,最让我想不明白的是游戏的物品栏,如果物品过多的话,翻页时还会出现十分明显的卡顿,其他还有诸如过场动画掉帧以及莫名其妙的读盘等也确实影响到了游戏的体验,而且以上这些情况貌似越到游戏后期越会频繁出现。不过这些依然无法阻止我身陷其中,因为游戏的其他要素实在是太符合本人的口味啦!

三日月

五月的下半月时间基本都被《巫师3 狂猎》占领了,为了赶攻略支线也没怎么跑,结果通关了才发现35级的奖杯被没有解锁....各位别拦我我准备要二周目了。话说本作的剧情还算给力,虽然前半部分节奏相当慢,但是后期剧情却给人一种喘不过气的紧凑感。剧情的后半部分基本是毫无冷场,也算是为这个系列结了一个不错的尾。

《吹响吧!上低音号》的剧情和作画还是一如既往的棒,虽然我对于管弦乐乃至音乐都一窍不通(躺)。话说最近的剧情还开始莫名其妙地加入了类似多角恋的设定,还有那无处不在的百合倾向...话说制作方还一再强调这不是百合剧,睁眼说什么瞎话啊!(情不自禁地点了个赞)

《生化奇兵》系列开发组的成员最近成立了一个新小组"The Deep End Games"并在众筹网kickstarter公布了自己的新作《Perception》,虽然是个司空见惯的第一人称恐怖题材游戏,以盲人的视角(你没看错)来进行冒险,不得不说是个相当带感的设定。

小编寄语

宇宙人

本期个人签名

☆采访名越稔洋的时候有段小插曲，就是见面会开始前一个小时左右我和雪楠还有饭老板在The One商场6楼的咖啡店喝咖啡，当时李琛琛就坐在我旁边的位置，然而我愣是没把他认出来……其实我是有那么一点觉得旁边的人有点像的，但是又不确定所以就无视掉了。直到后来在16楼采访的时候才发现，啊！原来他真的是李琛琛！当时没能合影或者给张中文版他签名，不免有一丁点遗憾（因为少了个在三次元系的朋友面前炫耀的机会）。毕竟我真的很久没看港剧了，而且本来看他的戏也不多，所以真不能怪我啊╮(╯▽╰)╭，而且我又不是娱乐杂志记者，连事先准备的采访问题都没有问他的，没把他认出来其实也不是什么大问题，要是在我旁边坐着的是小岛秀夫我没认出来，那才该被“炒鱿鱼”的。

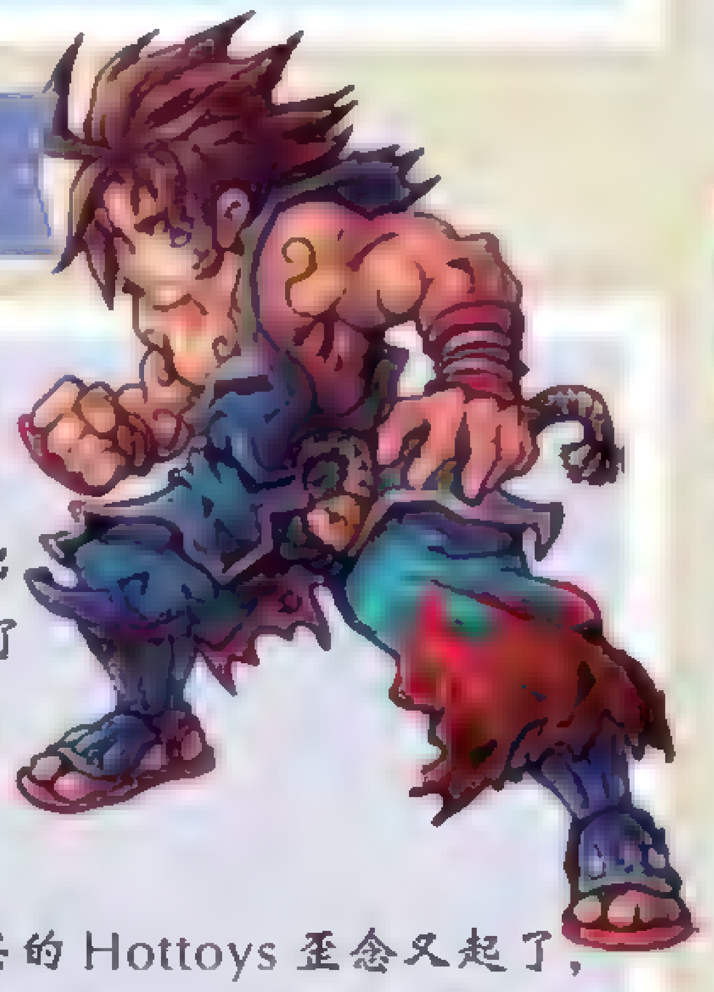
☆去香港的时候还顺便买了一台iPhone 6自用，回来之后还从日站上面买了个海王星的手机壳，不过因为要半个月才到，所以只能去路边摊选一个廉价的手机壳先用着，当时就看到了一个大白的手机壳超可爱，而且只要20块钱，让我差点就买下来了——不过旁边正好也有个女生想要，而且只剩下一个，所以就让给她了。不过这件事也让我明白一个道理，就是廉价的东西里面也是能找到精品的。

乙太

本期个人签名

●以前玩美式RPG多数情况下都是兴致勃勃地打开游戏，玩了几个小时之后就觉得索然无味，所以大部分作品都无法做到正常通关。至于原因，一方面是因为以前的大部分美式RPG都没有官方中文版，大量的对话以及世界观介绍文本让即使英语不差的人也阅读得很吃力；另一方面则是开放世界的玩法常常让人在游戏里迷失了方向，而那些支线的重复性又很高，让人没有完成它们的动力。但是这个月我终于找到了能让我一口气玩完甚至沉醉其中的美式RPG，那就是《巫师3》。《巫师3》很好地解决了我前面说的那两个问题，其实战斗系统怎么样我并不在乎，当然《巫师3》这种见仁见智的战斗系统也不能算不好就是了。总之，会讲故事的RPG往往才是最吸引人的。

●最近在卫生间里偶遇了一只尺寸是大金冠级别的小强，我在惊讶之余准备想办法消灭这家伙。然而这家伙体型虽大，动作却相当灵敏，而且还具备飞行能力，一眨眼功夫就从一个缝隙逃走了。这件事发生以后，我每天去卫生间都心有余悸。鉴于这家伙刷新了我见过的小强最大尺寸记录，我便把这件事告诉了同住一屋的宇宙人，没想到他竟然表示这种尺寸的小强在我们所在的城市很常见，着实让我惊了一身冷汗。看来，以后得想办法对付一下这帮“大强”了。



伽蓝

本期个人签名

废话少说，让我们来一场昆特牌吧

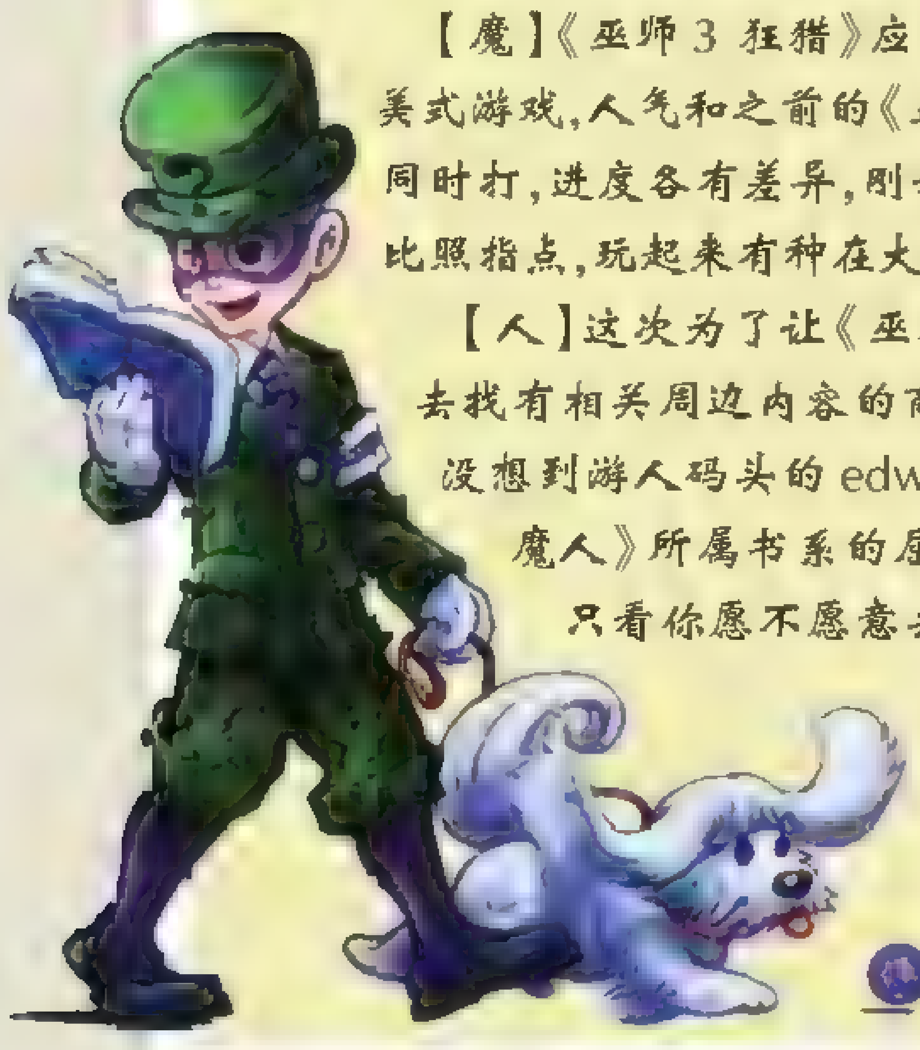
《巫师3》确实是一款好游戏，惟一让我难过的就是它将美式RPG那种选择导向不同结局的特点表现得淋漓尽致，首先出于对剧情完全体验的轻微强迫症，加上为了避免成就错过的精神指导，导致我经常反复试验游戏结果的可能性，因此游戏进度极其缓慢，但这也算是痛并快乐着吧。

看了仇富者联盟2之后，说好不再买的Hottoys歪念又起了，看见反浩克装甲维罗妮卡这个小胖墩觉得镇宅十分不错，但感谢这个高昂的价格让我打消了哪怕一丝的念头。再想想自己还有一堆拼装还没心情动手，顿时感觉这些实物玩具都是负累。

初心者

本期个人签名

因为之前在某代购网站试图下单“乌贼娘”的amiibo无果，而取消订单又会莫名其妙地扣掉几块钱，所以70块钱就那么丢在了那个订单里面半个多月没去管。没想到前几天突然收到网站系统邮件，说给我下单了……它在有货的时候迟迟不给反应，却居然会在断货时成功下单一个每次上架几分钟之内就会被抢光的玩意儿，实在让我哭笑不得。鉴于这种奇的情节，于是我冲动了一把，连带不怎么感兴趣但却是最便宜的那只“乌贼男”也丢进了购物车。



稀饭

本期个人签名

【猎】《龙之世纪 宗教审判》限于形式没有做到极致，或者是没有满足玩家的地方，《巫师3 狂猎》都确确实实地做到了，要不是发售日最终错开了，《DAI》去年的年度游戏宝座恐怕是保不住。

【魔】《巫师3 狂猎》应该也是我来编辑部之后见到普及度最高的美式游戏，人气和之前的《血源诅咒》比起来不相伯仲，几个小编都在同时打，进度各有差异，刚好本作的地图又庞大，细节众多，大家互相比照指点，玩起来有种在大学宿舍一群好友并肩共游的感觉。

【人】这次为了让《巫师3 狂猎》的读游戏更有看点，厚着脸皮去找有相关周边内容的商家去谈合作，原本料想还得经过点波折，没想到游人码头的edwin很快就联系了我，还顺便把在主持《猎魔人》所属书系的居畅介绍了给我，只能感叹世界其实不大，只看你愿不愿意去多走两步。

【三】享受完了《巫师3 狂猎》，接下来也该期待CD Projekt RED筹划中的另外一款大作《Cyberpunk 2077》了，黑暗奇幻和赛博朋克，两个都是我的菜，波兰人在抓粉丝口味上的确有特别的技巧啊。

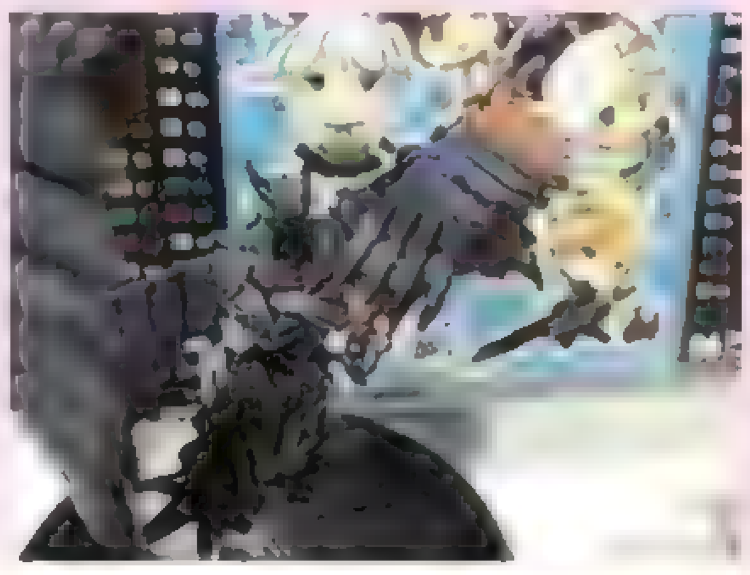
秋沙雨

本期个人签名

よへよへよへ 行け行け行け

☆看到DEZAEGG推出了《TOZ》的手机壳就拿着钱包准备送上自己新鲜的肾时，悲伤地发现没有对应iPhone6 Plus的壳子，最后心灰意冷地打开TB在搜索页面第一页随便找了个手机壳来应付了。后来去DEZAEGG逛了一圈之后发现6 Plus简直是后爹养的……在此提醒各位读者们一句，如果有打算日后给手机买周边手机壳的话，选机千万别选iPhone6 Plus。

★出于对荒神“蚩尤”的钟爱，前段时间到骏河屋下单买了个超魂系列的蚩尤回来，由于骏河屋上的售价实在是太便宜了所以就没抱太大希望，实际拿到时就感到非常惊艳，等手头有空余的时候考虑去抱一整套回来摆着玩。不过把蚩尤放在桌子前摆着时会不由得想操起爱机兽剑上去切它的双腕羽……



NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.06.02-2016.02.28
■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级

新作信息方面，随着 E3 的临近，许多此前未确认发售日的作品也相继确认了具体发售日期，如体育年货 2K 系列、育碧旗下的《彩虹六号 围攻》和《全境封锁》等。而放眼近期也有许多值得一战的佳作，Wii U 平台的《油彩军团》特色十足，大作《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》更是不可不玩，而相信许多玩家还在酣战《巫师 3 狂猎》，实在不得不感叹最近时间不够用啊！

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015 年 6 月			
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
9 日	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
12 日	F1 2015	F1 2015	Codemasters	竞速	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	日版
19 日	环法自行车赛 2015	Tour de France 2015	Focus Home Interactive	竞速	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
23 日	最终幻想 XIV 苍天的伊修加德	ファイナルファンタジー XIV：苍天のイシュガルド	Square Enix	网络角色扮演	日版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
25 日	J 群星 胜利对决 +	J 群星 胜利对决 +	BNEI	动作	中文版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
		2015 年 7 月			
14 日	战神 III 重制版	God of War III Remastered	SCE	动作	中文版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
		2015 年 8 月			
25 日	活至黎明	Until Dawn	SCE	动作冒险	美版
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
		2015 年 9 月			
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
		2015 年 10 月			
13 日	彩虹六号 围攻	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
29 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
		2015 年 11 月			
6 日	使命召唤 黑色行动 III	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
		2015 年 12 月			
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
		2016 年 2 月			
28 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	动作射击	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015 年 6 月			
4 日	星之光辉	ステラグロウ	SEGA	角色扮演	日版
4 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～アーランドの炼金术士～	Koei Tecmo Games	角色扮演	日版
11 日	节奏天国 精选 +	リズム天国 ザ・ベスト +	Nintendo	音乐	日版
11 日	龙珠 Z 超究极武斗传	ドラゴンボール Z 超究极武斗传	BNEI	动作	日版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
18 日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 白夜王国	ファイアーエムブレム if 白夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 暗夜王国	ファイア－エムブレム if 暗夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
25 日	怪盗 JOKER 穿越时空的怪盗与失去的宝石	怪盗ジョ－カ－時を超える怪盗と失われた宝石	BNEI	动作	日版
		2015 年 7 月			
9 日	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判 －成步堂龙ノ介の冒险－	Capcom	文字冒险	日版
9 日	超・逃走中 集合！最强的逃亡者们	超・逃走中 あつまれ！最强の逃亡者たち	BNEI	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团	Level-5	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 白犬队	Level-5	动作	日版
23 日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサー リインカーネーション－转生－	Extreme	策略角色扮演	日版
30 日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティーブラッドカバーリピーテイッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
30 日	猫狗动物医院 成为出色的兽医吧	わんニャンどうぶつ病院 ステキな獣医さんになろう	NIPPON COLUMBIA	模拟	日版
		2015 年 8 月			
20 日	超级机器人大战 BX	スーパーロボット大戦 BX	BNEI	策略角色扮演	日版
27 日	勇者斗恶龙 VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	ドラゴンクエスト VIII 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	角色扮演	日版
		2015 年 9 月			
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2015 年 6 月			
4 日	不思议的迷宫 风来之西林 5 Plus 财宝塔与命运的骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン 5 plus フォーチュンタワーと运命のダイス	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
11 日	英雄传说 空之轨迹 FC 进化版	英雄传说 空の轨迹 FC Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
25 日	缤纷律动	IA/VT -COLORFUL-	Marvelous	音乐	日版
25 日	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
25 日	J 群星 胜利对决 +	J 群星 胜利对决 +	BNEI	动作	中文版
		2015 年 7 月			
2 日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	策略角色扮演	日版
9 日	太鼓之达人 V 版	太鼓の达人 V バージョン	BNEI	音乐	日版
23 日	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	COMPILE HEART	角色扮演	日版
30 日	光之巨人	レイギガント	BNEI	角色扮演	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
		2015 年 8 月			
6 日	弧光之源 无限	ルミナスアーク インフィニティ	MARVELOUS!	策略模拟	日版
27 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
		2015 年 9 月			
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの假面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
30 日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
9 日	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
12 日	F1 2015	F1 2015	Codemasters	竞速	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	日版
19 日	环法自行车赛 2015	Tour de France 2015	Focus Home Interactive	竞速	美版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
13 日	彩虹六号 围攻	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	美版
29 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动 III	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	美版
2016 年 2 月					
28 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	动作射击	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
19 日	环法自行车赛 2015	Tour de France 2015	Focus Home Interactive	竞速	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
23 日	最终幻想 XIV 苍天的伊修加德	ファイナルファンタジーXIV：苍天のイシュガルド	Square Enix	网络角色扮演	日版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 7 月					
2 日	绝对迎击战争	绝对迎击ウォーズ	Acquire	策略	日版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
29 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 12 月					
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
30 日	GP 摩托 15	MotoGP 15	Milestone S.r.l	竞速	美版
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 10 月					
29 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 6 月					
12 日	乐高 侏罗纪世界	LEGO Jurassic World	WB Games	动作	美版
26 日	毛线耀西	Yoshi's Woolly World	Nintendo	动作	美版
2015 年 9 月					
15 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	动作	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版

06.04 夏色高校 青春白书

PS4 动作冒险 ■ D3 Publisher ■无对应周边 CERO D 推荐度 C

本作是由 D3 Publisher 开发的动作游戏，游戏讲述男主角转学到一座岛屿上的高中遇到了小时候的青梅竹马，并被其拉进了新闻部，与众多妹子过上了名为新闻取材实质上各种偷拍内裤的校园恋爱生活。游戏舞台采用了开放世界形式，玩家在上课之余可以在岛屿中自由探索，挖掘各种要素，完成岛上市民们的支线任务。而作为一个新闻部成员，玩家还可以用各种夸张（流氓）的方式去进行偷拍行人，甚至还会引来警察的追捕等等。可谓一款结合了各种卖肉元素的绅士游戏。

06.04 星之光辉

3DS 策略角色扮演 ■ SEGA ■无对应周边 CERO C 推荐度 B

自公布以来经过了 8 个月之后，SEGA 的《星之光辉》终于要和玩家们见面了，本作汇集了当下热门声优，精美的过场 CG 图与由声优们演唱的插入曲是最大卖点。本作的故事讲述使用歌之力的 4 个魔女和主角一起与率领着福音使徒组织的魔女之间的战斗，有着多达 50 张以上的战场地图，丰富多彩的技能组合以及多结局设定，种类繁复的育成要素能够满足 SRPG 爱好者们的探索欲望。

06.11 节奏天国 精选 +

3DS 音乐 ■ Nintendo ■无对应周边 CERO A 推荐度 A

《节奏天国 精选 +》是恶搞趣味十足的“《节奏天国》系列”最新作，在本作中将会精选系列以往作品中的小游戏，并新增 30 款以上的小游戏，以”新曲 + 精选“的方式呈献给玩家，高达 100 款以上的总关卡数等待着玩家来挑战。而且，老曲目并非单纯的照搬，大部分旧曲目会重新进行混音，因此即便是系列的老玩家也能有全新的体验。游戏最多支持 4 人同时联机，而且更支持 1 卡 4 人同时游玩，因此拉上好友游玩能使乐趣成倍提升。另外，游戏还首次加入了剧情要素，可谓诚意十足。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级机器人大战BX	光盘
跨界计划2 勇敢新世界	26
智龙迷城 超级马里奥兄弟版	16

PS4

艾迪芬奇的记忆	3
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	19
彩虹六号 围攻行动	光盘
铲子骑士	16 74
刺客信条 枭雄	光盘
德军总部 旧血统	16
鬼泣4 特别版	光盘
街头霸王V	光盘
乐高 侏罗纪世界	光盘
魔能2	16
生化危机0 高清重制版	2
巫师3 狂猎	17 51
无夜之国	28
亚尔斯兰战记×无双	30
以撒的结合 重生	80

PS3

乐高 侏罗纪世界	光盘
生化危机0 高清重制版	2
无夜之国	28
亚尔斯兰战记×无双	30

PSV

NET HIGH	3
铲子骑士	16 74
光之基刚特	光盘
无夜之国	28
以撒的结合 重生	80
约会大作战 凛绪灵魂转生	光盘

Xbox One

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	19
彩虹六号 围攻行动	光盘
铲子骑士	16 74
刺客信条 枭雄	光盘
德军总部 旧血统	16
鬼泣4 特别版	光盘
乐高 侏罗纪世界	光盘
生化危机0 高清重制版	2
巫师3 狂猎	17 51

X360

乐高 侏罗纪世界	光盘
生化危机0 高清重制版	2

Wii U

乐高 侏罗纪世界	光盘
油彩军团	光盘

《游戏黄金眼》最新一期已上市
《买买买》《最上游》等更多原创节目等你来看！

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

如龙0 誓约之地
制作人名越稔洋采访与见面会现场直击

游戏月旦评
2015年4月份
游戏评测

游戏黄金眼
巫师3 狂猎评测

最上游
游戏的九大装B要素

新作影像集锦

鬼泣 4 特别版
乐高 侏罗纪世界
街头霸王V
彩虹六号 围攻行动
刺客信条 枭雄
光之基刚特
油彩军团
超级机器人大战 BX
约会大作战 凛绪灵魂转生

电影前线

猩红山峰
杰姆和全息图
小黄人
福尔摩斯先生
史蒂夫·乔布斯

ENDING SONG
《最终幻想XIV》主题曲
《龙之歌》

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①巫师3 狂猎 WB Games② 角色扮演③
④多机种 ⑤The Witcher 3: Wild Hunt ⑥中文版
2015年5月19日⑦ 本地1人⑧ 对应玩家年龄：18岁以上⑨
售价为PS4/XOne：468港币⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________ 收藏日期 ____________

黄金眼 UCG GAME REVIEWS
月旦评

土豆视频 腾讯视频 17173视频

《游戏黄金眼》特别篇《黄金眼月旦评》
2015 年 4 月号来袭!

发行商
WB Games
机种
PS4 XOne
发售日期
2015-05-19

游戏黄金眼 UCG GAME REVIEWS

巫师 3 狂猎
The Witcher 3: Wild Hunt

土豆视频 腾讯视频 17173视频

超厚道的游戏内容
黑暗而充满了人性挣扎的故事
本年度最重要的角色扮演大作之一

手机购书上微店

方便快捷快递费仅2元

满28元快递包邮

vd.ucg.cn

口袋妖怪2015 721完全大图鉴

基于《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的完全图鉴
方便易携带的正32开随身全彩口袋本，上下两册共784页！

中日英三语种对照
收录第六世代目前为止的全部收录迄今为止721种口袋妖怪
及各个形态与MEGA进化形态的最完善详细资料
身高体重到性格蛋组到全部技能、种族值、极限值及50级时各能力参照
还有升级技能、技能机技能、《ORAS》新增教学技能以及前代可学技能、特有技能
并收录技能、特性、道具等各种详细资料

光盘收录：《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》全口袋妖怪图鉴

6月5日，全国上市！

VOL. 2

次世代专辑

大16开208页+DVD光盘+精美海报

-特别策划-

天际之路
Bethesda Softworks
三十年史诗传奇

未来展望者
Looking Glass工作室
的兴衰

-精品游戏攻略集结-

血源诅咒 | 异度之刃X | 魔界战记5 | 海贼无双3 | 腐烂国度 周年版
最终幻想 零式 高清版 | 鬼泣 决定版 | 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

-DLC补完计划-

使命召唤 先进战争
Exo Zombies Infection 丧尸模式彩蛋详解

邪恶深处
Assignment、The Consequence 攻略两弹连发

现已上市，全国报刊亭有售

掌机王SP

VOL. 234

全彩32开288页+DVD光盘

-走近业界-

《火焰之纹章》开发成员访谈
“《火纹》系列”话题新作制作秘话！

-攻略透解-

刀剑神域 失落之歌（中文版）
系统详解+主线流程+BOSS攻略！
完全针对官方中文版，带你走进“刀剑神域”！

勇气2 最终境界
系统详解+全职业分析+全流程+隐藏迷宫！
解析超量游戏要素！

-研究中心-

异度之刃
全地图+全NPC位置+全任务详解！
引领玩家进一步探索深邃的世界！

预定6月中旬上市，全国报刊亭有售 同时可以关注我们的网店邮购哦